

## AUFTAKT...

itte Mai war es wieder soweit auf der weltgrößten Computer- und Videospielemesse, der E3 in Los Angeles, gaben sich Produzenten, Vertriebe und Presse die Klinke in die Hand Tatsächlich gab es so viel neues Material. daß es unseren um 16 Seiten erweiterten Heftumfang beinahe gesprengt hätte. Kurzerhand entschlossen wir uns für eine zweite Cover-CD, die dann auch ohne Probleme komplett gefüllt wurde. Auf Videoclips läßt sich das emsige Messetreiben eben viel besser darstellen als durch blanken Text.

#### Verbesserungen am Konzept

Trotz aller Zeitnot, Christian Bigge ist nun in festen Händen, Christian Müller und Alexander Geltenpoth waren auf der E3. verwirklichten wir unseren Vorsatz, das Heft weiter zu verbessern. Neue und dauerhafte Bestandteile von PC Action sind das Thema des Monats und der Test des Monats. Bei ersterem handelt es sich um eine ausladende Vorschau über ein potentielles Spitzenprodukt von morgen. Der Test des Monats wird immer dem herausragendsten Spiel einer Ausgabe gewidmet, das wir bis in die letzte Nuance unter die Lupe nehmen werden. Eine ausführliche Besprechung mit allen positiven und negativen Aspekten sowie die Einstufung in den Markt anhand vergleichbarer Produkte zeichnen diesen Test aus. Um Ihren Wünschen gerecht zu werden, haben wir eine weitere Veränderung vorgenommen: Vor den News informiert Sie künftig unser Genre-Spezialist über Fakten und Gerüchte, so daß wir Ihnen lückenlos die Neuigkeiten zu einem bestimmten Pro-

öffentli-

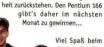
Christian

Bigge

chung, anbieten können. Mit diesen Erweiterungen stellen wir Ihnen noch mehr Übersichtlichkeit, eine leichtere Handhabe der Informationen sowie inhaltlich breiter recherchierte Neuigkeiten zur Verfügung.

#### Stürmische Zeiten

Im Messestrudel der E3 ist wohl das eine oder andere Produkt auf Tauchstation gegangen. Kaum war Los Angeles Geschichte, wurden wir bei einigen eigentlich schon hoch und heilig versprochenen. Titeln vertröstet. Programmierer haben es da besser als wir, unser Magazin muß immer pünktlich fertig werden, wenn sich da ein Fehler einschleicht, läßt sich das im nachhinein nicht mehr korrigieren. So will Blizzard seinem Diablo noch den letzten Schliff verpassen, was sich voraussichtlich bis Juli hinziehen wird. Gleiches gilt für Normality von Gremlin, Ascons Elisabeth und Der Planer 2 von Greenwood. Alles Produkte die wir schon von Wochen in Händen halten sollten. Andererseits wäre unser Platzproblem sicher noch extremer ausgefallen - schon mußten wir das auf dem Titel, der vor den anderen Heftteilen gedruckt wird, angekündigte Gewinnspiel zum Warcraft 2 Expansion Set um eine Nummer verschieben. An dessen Stelle rückten die Tests von Offensive und Total Mania, Das Gewinnerglück des Einzelnen mußte hier sozial hinter dem Nutzen der Allgemein-





#### In letzter Minute

Diesmal erreichte uns kein Spiel unmittelbar nach dem Redaktionsschluß. Folgende Titel sollen zur nächsten Ausgabe endlich erscheinen:

#### DSA 3 - Schatten über Riva



von Rollenspielern mit Spannung erwartet. will der dritte Teil der Nordland-Trilogie

Genre

neue Maßstäbe setzen. Überraschenderweise hat übrigens der Distributor Topware (Sie wissen schon - D-Info!) das komplette Spiel von Attic gekauft und will es nun für den sensationellen Preis von DM 49,95 auf den Markt bringen. Wenn das keine freudige Nachricht ist.

#### F1 Grandprix 2



The neverending story... Nachdem wir diesen Top-Titel wie auch alle anderen Magazine.

bereits in der PC Action 4/96 getestet haben, soll nun die Warterei ein Ende haben, MicroProse will nach letzten Angaben das Spiel am 10. Juni endlich mastern. In einer ausführlichen Newsmeldung werden wir noch einmal darauf verweisen und alle veränderten Features unter die Lupe nehmen.

#### Der Planer 2



Warum uns diese Wirtschaftssimulation aus dem Hause Greenwood für diese Ausgabe verwehrt

blieb, entnehmen Sie bitte den News auf der Seite 10. Zur nächsten Ausgabe soll es jetzt aber endlich klappen. Dann können Sie erneut im Speditions-Gewerbe Ihr finanzielles Talent beweisen und während der Action-Sequenzen Mausgeschick demonstrieren.



# NEU: Genre-News AB SOFORT WERDEN SIE IN JEDER PK ACTION ZU HIREM LIBEUNGS-GENRE HIDE BIGENE SEITE VORPINDEN ONSERE REDAKTIONS-ENSERETEN HISCORMEREN SIE LOBER REUSESTE FRAKTIN. GEROCHTE OWN ERSCHENNINGSTERMINE DER GAMES, DIE SIE AM LIBESTEN SPELEN MOCHTEN WENN SIE GEZIELT MACH DEN KORT SIE HIRESESANTESTEN THEMAS. BESTEN ACH DEN SIE TEN SPELEN MOCHTEN WEND SIE RECHEN MACH DEL SANTESTEN THEMAS. BESTEN SPELEN MOCHTEN WEND SIE RECHEN ALSCAPE SUCHEN, WEDDEN SIE AUF DIESEN SEITEN FUNDIS. SPORT STRATEGIE FLUGSIMULATION WETSCHAFTSS ACTION ADVENTURE

RU	JBRIKEN
Auftakt	3
Bestseller	101
CD-ROM Inhalt	79
Die Redaktion - freie Redakteure	102
Impressum	162
In Kürze	162
Inhalt Spieltips	105
Inhaltsverzeichnis	4
Inserentenverzeichnis	149
Leserforum	98
Referenzen	101
Testurteil	
	1 / STI 1 STI 1

	AKTUELL
Hardware-News	16
Genre-News	8, 10, 12
& E3 Los Angeles - Messeberi	cht20
Aktuelles	14

AH64D Longbow 7	TESTS
AH64D Longbow 🚟	50
Bad Day on Midway	87
Chaos Overlords	60
Club & Country	96
Deadline	76
Der Produzent	78
Euro 96 Soccer	54
Gettysburgh	59
Judge Dredd	96
Leonardo	93
Majestic	70
Offensive	92
Return Fire	68
Sensible World of Soccer - Euro Edi	tion93
Shellshock	88
Speed Haste	95
Super Street Fighter 2	96
₱ TEST DES MONATS: Virtua Fighte	r PC 38
Total Mania	64
JEFA Champions League	58
Urban Runner	72
	66
WinSkat	93
World Rally Fever	94

#### SPIELETIPS Advanced Tactical Fighters ..... Erste Hilfe: Kurztips......140

Euro 96 Soccer	136
Urban Runner	
Warcraft 2 Expansion Set	114
	1/2

#### OFTZWELT

Kali & Kali 95	150
PC Action Online	151

#### VORSCHALL

Dark Earth	158
Interplay-Spiele	152
Segas PC-Offensive	156
THEMA DES MONATS - Red	Alert30
Alltima Online	160



Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

#### SEITE 30

WIE GEHT ES WEITER THEMA DES MONATS MIT COMMAND & CONQUER? AUF SECHS VOLLGEPACK-TEN SEITEN FINDEN TEN SEITEN FINDEN SIE ALLE INFOS ÜBER WESTWOODS STRA-TEGIE-FORTSETZUNG TEGIE-FORTSETZUNG DIES MAL DÜRCH SVGA-GRAFIKEN GLÄNZT GRAFIKEN GLANZT ANHAND DER ERSTEN BEWEGTEN BILDER VERMITTELN WIR IHNEN UNSEREN EIN-DRUCK DER VERAN-DERTEN FEATURES DERTEN FEATURES UND EINHEITEN DES SEQUELS, DESSEN VORGANGER ZUM ERFOLGREICHSTEN

SPIEL DER LETZTEN MONATE AVANCIERTE



#### SEITE 66+114

#### Warcraft 2 Expansion Set

BLIZZARD SPENDIERTE DER WARCKAFT Z-FANGEMEINDE NIGHT NUR 24. NEUE UND BISONDEES KNIFFLIGE LEVELS, SONDEEN AUCH CLIECH EIGENS DESIGNTE ZWI-SCHENSKOUENZEN. WIE DIE MISSIONEN IN UNSEREM TEST-ADSCHNIBIEN EIFFANKEN SIE AB SEITT 66. VEN RESTEN TEIL UNSERER KOMPIETTROSUNG. DIE FELDZÜGE DER MENSCHEN

DIE FELDZÜGE DER MENSCHEN. KONNEN SIE AB SEITE 114 NACHVOLLZIEHEN

#### SEITE 20

#### E3 Messebericht



HIER WAR WIRKLICH HIER WAR WIRKLICH
ETWAS LOS! NOCH
GROSSER, NOCH ENDRUCKSVOLLER UND
NOCH FASZINIERENDER
PRASENTIERTE SICH DIE
GROSSTE COMPUTER GROSSTE COMPOTERS
UND VIDEOSPIELEMESSE
DER WELT, DIE ES IN LOS
ANGELES IN UNSEREM
AUSFÜHRLICHEN MESSEBERICHT ZEIGEN WIR IHNEN RISHT ZEIGEN VOIK THNEF PIE HIGHLIGHTS VON MORGEN UND WERFEN EINEN BLICK AUF DIE ZUKUNFT DER PC-SPIELE

#### DER AH-64D LONGBOW AUS DER SICHT EINES GEGNERISCHEN PANZERS.





Die Mitarbeit der Jane's Information Group liefert durch präzise Avionik-Daten höchst realistische Flugeigenschaften.



AH-64D kombiniert modernste Programmierleistung mit dem Know-How von Jane's und wurde durch kamofernrohte Piloten der U.S. Army getested.



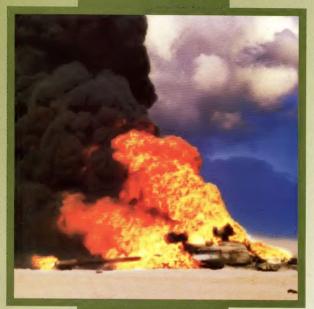


Karten des U.S.
Geological Survey eine
unglaubliche
Realitätsnähe
widerspiegelt.



Das neueste Projekt von Andy Hollis, dem Meister der Kampfflug-Simulationen. (Entwickler von Gunship & F-15 Strike Eagle)

#### EIN GEGNERISCHER PANZER AUS DER SICHT DES AH-64D LONGBOW.



## LONGE OV

Das Maximum an Realismus.

Außerdem erhältlich ATF Advanced Tactical Fighters PC Player 06/96, 4 von 5 Sternen



http://www.janes.com/janes.html or http://www.ea.com/janes.html



http://www. or http://wy

Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10, Fax: 8 24 08/94 16 44.

Existing the second of the sec

INTERAKTIVER FILM

ACTION

**FLUGSIMULATION** 

noch die heste Simulation der fliegenden Kisten. Für die Neuauflage des Klassikers konnte Sierra Garv Sottlemeyer gewinnen, der schon an Falcon 3.0 und 4.0 mitgewirkt hat. Mit dem neuen 3D-Generator

"3Space" soll die SVGA-Darstellung

der Landschafts-Oberflächen eine

herausragende Qualität erhalten.

Eingebettet in die Geschichte einer

Fliegerstaffel werden 35 Flugzeuge

der Jahre 1914 - 1918 simuliert, Be-

sonderer Wert soll bei Red Baron 2

auf ein realistisches Flugmodell ge-

legt werden, Das Win95-Spiel soll in

einer deutschen Version im Novem-

her dieses Jahres auf den Markt

Sproß der PC-Spiele-Familie, der Interaktive Film. Und los geht's...

Da wären wir! Die drei von der Info-Stelle. Ab dieser Ausgabe finden Sie das Redakteurs-Kleeblatt der PC Action auf speziellen News-Seiten, die sich nach den verschiedenen Spiel-Genres untergliedern.

Den Anfang machen auf dieser Seite die Mainstream-Genres mit Adventure- und Action-Spielen sowie klassische Flugsimulationen und der jüngste GERÜCHTE ucasArts soll an Monkey Island 3 und an einem neuen Indy-Adventure basteln. Obwohl der bisherige Monkey Island-Verantwortliche Ron

Arts arbeitet und "Le Chuck's Revenge" das erklärte letzte Guybrush

Gilbert nicht mehr hei Lucas-

seit in Hollywood bekannt wurde, daß Steven Spielberg Harrison Ford für einen vierten Indy-Film gewinnen konnte, der von der Suche nach Atlantis handeln soll. Finen Titel für das Adventure-Spiel, dessen Film-Vorlage im Sommer 1997 in die Kinns kommen soll hätten wir schon: Wie wäre es mit "Indiana Jones und der verlorene Kontinent"?



ihren Lieblingssatz: "Quake kommt dann, wenn es fertig ist." Vielleicht hat den id-Jungs aber auch nur Duke Nukem 3D die Sprache verschlagen.

#### Red Baron 2 - Er fliegt wieder Sein Vorgänger aus dem Jahre 1991 ist für viele tollkühne Snieler immer

optimiert. Die authentischen Szenarien des Luftkriegs wurden anhand von Aufklärungsfotos generiert. Allerdings stehen nur sechs Flugzeuge aus der Zeit des Ersten Weltkriegs zur Verfügung. Dafür kann das für Empire entwickelte Spiel mit interessanten Features aufwarten: Auto-Screenshots während der Mission, Editor zur eigenen Gestaltung des Flugzeugs Geschwader-Management (Festlegung von Einsatzplänen, Piloten, Flugzeugen). Flying Corps soll im Oktober erscheinen.





werk-Spiel teilnehmen. Einzige Beschränkung: Die Leistung des Servers. 15 - 20 Spieler soll ein normales IPX-System verkraften. Beide sollen im Herbst als Shareware-Version veröffentlicht werden

#### Quake - erst 1997?



Völlige Verwirrung besteht derzeit über den Veröffentlichungs-Termin von ids Quake. Bis vor kurzem ver-

#### HIT-COUNTDOWN

Action
DF2: Jedi Knight LucasArts Januar 97
Into the Shadows
Quake
Time Commando
Tomb Raider
X-Wing vs. TieFighter August 96
Adventure
Outlaws Juli 96
Orion Burger
Down in the Dumps
Leisure Suit Larry 7 November 96
The City of the Lost Children
Toonstruck
Woodruff 2 Dezember 96
Discworld 2 Psygnosis Dezember 96
Ecstatica 2 Dezember 96
King's Quest 8 Januar 97
Simon the Sorcerer 3
Blade Runner
Star Trek Academy
Star Trek: Generations
Flugsimulation
Red Baron 2
MS Flight Simulator Win95MicrosoftNovember 96
Flying Corps Oktober 96
Falcon 4.0 Februar 97
Das Hexagon-Kartell
Interaktiver Film

Phantasmagoria 2 ...... Sierra ..... September 96

## Baron 2

#### Flying Corps -Der Herausforderer

Rowan Software (Reach for the Skies, Dawn Patrol) will der Wiederkehr des Sierra-Klassikers am Software-Himmel mit Flying Corps begegnen. Die hervorragende 3D-SVGA-Engine aus Dawn Patrol wurde weiter verbessert und für Win95

#### IM HEET

Action Test:

Shellshock. Street Fighter 2. Virtua Fighter PC. Adventure Test: Bad Day on the Midway. da Vinci -Verschwörung in Venedig Flugsimulation Test: AH64-D Longbow ... .50 Interaktiver Film Test: Urban Runner... Adventure Tins Simon the Sorcerer 2 142 Flugsimulation Tips: AH64-D Longbow 124 Interaktiver Film Tips: Urban Runner

Judge Dredd ...96 Return Fire 68 Em Millionen-Teile-Puzzie

für Ulch Finge

universale Fas Sist Gaba logisch

Sherlock telmes hist LT immer cinc

waus!



#### WIRTSCHAFTSSIMULATION



Nach der Vorstellung des Redaktionsteams im letzten Heft dürfte klar sein, aus welcher Richtung auf dieser Seite der Wind weht: Wenn Sie sich für Sportspiele, Wirtschaftssimulationen oder Rennspiele interessieren, erfahren Sie hier ab sofort alles Wissenswerte. Unten finden Sie im Kasten eine Übersicht über die Spiele, die für Liebhaber der Genres in der aktuellen Ausgabe in-

teressant sind. Ebenfalls auf dieser Seite: Eine Releaseliste mit den kommenden Highlights für die nächsten Monate. Bei dieser Ausgabe drängten sich zwei entscheidende Fragen in den Vordergrund: Wo zum Henker bleiben die lange angekündigten Wirtschaftssimulationen aus deutschem Hause, wie z. B. Planer 2, Elisabeth und Mad TV 2, und welche Sport-Highlights erscheinen noch in diesem Jahr?

#### Platten-Crash! WiSim ade...

Trauer bei Greenwood, denn unglaubliche Vorgänge ereigneten sich in Bochum: Nachdem die Arbeiten zum Planer 2 beinahe abgeschlossen waren und nur noch Feintuning betrieben wurde, verabschiedete sich die 8 Gigabyte-Festplatte von Greenwood-Chef und Programmierer Holger Dickmann mit einem unerklärlichen Hardware-Fehler, Zwar gab es Sicherungskopien der Grafikfiles und des Source Codes, die meisten Audiotracks gingen aber baden und müssen z. T. noch einmal aufgenommen werden. Dennoch hofft man in Bochum, bis Mitte Juli die Vollversion hinzubringen, Mad TV 2 soll dann kurz später erscheinen. Auch bei Ascon wird wahrscheinlich noch in diesem Monat endlich mit Elisabeth die Königin losgelassen. Im Moment werden noch letzte Bugs beseitigt. Hoffen wir auf einen heißen WiSim-Sommer...

#### SimGolf von Maxis

Mit der Golfsimulation SimGolf für Windows 95 will Maxis im September die PC-Sportgemeinde überraschen. Revolutionär soll diesmal



HERRSCHER DER MEERE

trizier und Pirates, erscheinen. Der Spieler beginnt im Jahr 1560 mit

der Entdeckung und Eroberung

von Häfen, zunächst mit dem Ziel, Handel zu betreiben. Verschiedene

Spielziele sollen für weitere Moti-

vation sorgen. So muß z. B. eine bestimmte Summe erwirtschaftet werden oder eine bestimmte An-

zahl an Häfen erobert werden. Sie

müssen dann alle Häfen be-

setzen, in denen noch Sklaven gehandelt werden. Damit das nicht zu einfach wird, treiben unzählige Pi-

raten ihr Unwesen, auch

auf die Seite des Bösen

können Sie sich schlagen. Bis zu vier Spieler werden

an einem PC gegeneinan-

der antreten können.

SIMGOLF

die Steuerung sein: mit Hilfe des sogenannten MouseSwig-Interfaces wird der Golfschläger diesmal direkt durch eine Kreisbewegung der Maus gesteuert und nicht mehr durch bloßes Anklicken, Diverse Fenster sind bei SimGolf frei und positionierbar. anwählaußerdem soll gleich ein Platzdesigner mitgeliefert werden.

#### Herscher der Meere

Bereits im Herbst soll von Attic Herrscher der Meere, laut Guido Henkel eine Mi-



## schung aus Pa-

#### HIT-COUNTDOWN

Sport	
Decathlon Interactive Magic	Ende Juli 96
NHL 97 EA Sports	Oktober 96
Olympic Games U.S. Gold	August 96
Olympic Soccer	Ende Juli 96
Onside Soccer Telstar	Juli 96
Striker 96	Juli 96
WiSim	
Elisabeth I	Ende Juni 96
Hattrick Wins Ikarion	August 96
Herrscher der Meere Attic	Oktober 96
Mad TV 2 Greenwood	Juli 96
Planer 2 Greenwood	Ende Juni 96
Rennspiel	
Monster Truck Madness Microsoft	3 OT 06

#### GERÜCHTE

 Es ist amtlich: EA Sports wird definitiv 97er-Versioneri von NHL Hockey, FIFA Soccer und NBA Live herausbringen. Auf der E3 war bereits ein Viden vom neuen NHL Hockey zu sehen. An der Virtual Sta-



ten in der neuen Version snielhar sein In den USA ist mit Triple Play 97 eine Baseball-Sim von EA Sports erschienen, Laut EA-Pressesprecher Florian Stangl wird das Produkt aber aufgrund des mangelnden Interesses an dieser Sportart nicht in Deutschland auf den Markt kommen

September gerechnet werden, die anderen Sportarten sollen laut EA noch vor Weihnach-

Branchen-Riese Microsoft plant noch in diesem Jahr die Veröffentlichung eines Basketball-, eines Fußball-Titels und eines Repospiels, Für die Baskethall-Sim Full Court Press wurde bereits die NBA-Lizenz eingekauft Das Roffnsnoktakel Monster Truck Madness setzt Sie dagegen hinter das Steuer eines Biofoots.

#### NHL Powerplay 96

**Virgins** Eishockey-Simulation könnte aufgrund erster Bilder zur ernsthaften Konkurrenz von NHL Hockey avancieren. Alle bekannten Kufenstars und Teams aus der NHL wurden in das Programm integriert, die ersten Bilder sehen bereits sehr vielversprechend aus. Wenn alles "glatt" geht, sollten Sie schon im Spätsommer auf Puckiaad gehen können.



NHL POWERPLAY 96

#### können auch als Kämpfer gegen den Sklavenhandel auftreten und IM HEET

Rennspiel Test:	Speed Haste 95
Rennspiel Test:	World Rally Fever 94
Sega:	PC-Vorschau 156
Sport Test:	Club & Country 96
Sport Test:	Euro 96 Soccer 54
Sport Test:	UEFA Champions League 58
Sport:	Sensible World Of Soccer -
	European Edition 93
WiSim Test:	Der Produzent
Sport Tips:	Euro 96 Soccer 136

Jas paise Lewells



GESAMTWERTUNG AN KNACKIGO RÄTSI UND GUTO GRAMES 12/56 SPIELSPASS 90% SPIELSPASS 1/96 SPIELSPASS 1/96 SPIELSPASS 1/96 SPIELSPASS 1/96 SPIELSPASS 1/96 Infach Brillant

## DAS RÄTSEL DES MASTER LU

Deutsche Version als PC CD-ROM ab sofort erhältlich









WOODS"

CENTREGOLD

#### ROLLENSPIEL



STRATEGIE

Diese Seite wird sich in Zukunft ganz den Wünschen der Strategie- und Rollenspielfreunde widmen. Vor allem letztere hatten ja fast ein ganzes Jahr lang wenig zu lachen. Das soll sich ietzt än-

dern. Qualitativ hochwertige Software ist mit

Lands of Lore 2, DSA 3 - Schatten über Riva, Diablo

und Ultima Online in greifbare Nähe gerückt. Gleichermaßen wird von Strategiefreaks Dungeon Keeper, Star Control 3,

Jagged Alliance 2 - Deadly Games, Master of Orion 2 - Battle of Antares, Pax Imperia 2 und das längst überfällige Z brennend erwartet. Was sonst noch Neues in der Mache ist, demnächst erscheint oder sogar schon in diesem Heft ausschweifender diskutiert wird, erfahren Sie alles hier und jetzt.

#### Star Control 3

Der Genremix Action-Adventure-Strategie-Rollenspiel geht in die dritte Runde. Diesmal darf man nicht nur eine phantastische Story erwarten (das Universum ist mitsamt neuer Aliens wieder ein Stückchen größer geworden), sondern auch phantastische Grafik, Ebenso wurden die Action-Weltraumgefechte weiter ausgebaut, eine rein strategische Variante bleibt natürlich nach wie vor offen. Auch der Erscheinungstermin steht nicht mehr in den Sternen, schon diesen Herbst soll es soweit sein.



#### Pax Imperia 2

Master of Orion bekommt Konkurrenz. Anhand der ersten Daten enthält Pax Imperia 2 einige Features, die mittlerweile von vielen gewünscht werden. 16 Spieler dürfen sich im Netz ein Stelldichein geben. Dabei steht Turn-based oder Echtzeit zur Verfügung. Um auch im späteen Spiel nicht von der Verwaltungsarbeit erdrückt zu wer-

#### IM HEFT

52
30
52
64
66
59
114



den, enthält es einen Autobuilder, der nach spielerspezifischen Vorgaben arbeitet. Erstaunlich sind noch die über tausend Entwicklungen, mit denen man seine Gegner technologisch überlegen in die Knie zwingen kann.

#### Return to Krondor

Bestsellerautor Raymon E. Feist liefert die Story für den zweiten Teil der Krondor-Saga. Verschiedene Differenzen haben aber zu einem Wechsel von Dynamiz zu 7th Level geführt. Damit bekommt der Nachfolger natürlich automatisch ein völlig neues Outfit als Betrayal at Krondor. Erste Bilder vermitteln jedoch einen äußerst vielversprechenden Eindruck. Wenn die Benutzeroberflächen dann noch stimmt. kann man sich auf ein siederstimmt.

hervorragendes Rollenspiel freuen, das hoffentlich auch noch wirklich dieses Jahr erscheint.

#### Wizardry Gold

Die Wizardry-Serie ist bekannt für ihre ausgezeichneten, Rollenspielqualitäten. SirTech schickt sich nun an, eine verbesserte



Version des letzten Teils Crusader of the Dark Savant zu veröffentichen. Inhaltlich und spieltechnisch ändert sich dabei absolut nichts, nur Sound und Grafik werden aufgepeppt. Erscheinen sollte es eigentlich schon im April, jetzt wo die rollenspielmagere

#### GERÜCHTE

◆ Z verspätet sich weiter, weil es sich vor Command & Conquer und der Warcraft Expansion schämt. Die Programmierer bei den Bitmap-Brüdern arbeiten bis zur Erschopfung, damit Z noch mödlichst lange



- Die Computerumsetzung zu dem veltweit extrem erfolgreichen Sammelkartenspiel Magic: The Gakbering wird neben dem Kartenspiel ein komplettes Adventure enthalten. Außerdem Soll es Pläne geben, eine Art Boosterpacks in Form von Zusatzdisks zu veröffentlichen, die dem Spieler noch mächtigere Karten an die Hand geben.
- In Ultima Online werden sich auch in der endgüttigen Version zahlreiche Mitarbeiter Origins mit gecheeteten Charakteren herumtreiben. Wenn da nur nicht die Fangemeinde empört protestiert. Schließlich stelle ich mir unter Göttern im Rollensple, etwas anderes yor.
- Um Creatures, das neueste Produkt der englischen Softwareschmiede Millennium, so realistisch wie n\u00e4glich zu machen, wurden Tiere lange beobachtet und sogar Experten der Verhaltenforschung herangezogen. Blebt nur zu hoffen, d\u00e48 sich unter den Versuchskarnickeln keine wahnsinnigen Rinder einschlichen.



Zeit sich verabschiedet, wird Sir-Tech Absatzprobleme bekommen. Über einen etwaigen achten Teil gibt es keinerlei Neuigkeiten.

#### HIT-COUNTDOWN

Strategie:	
Alarmstufe Rot	Virgin Oktober 96
Dungeon Keeper	, Bullfrog Juni 96
M.A.X	Interplay
Z	Bitmap Brothers Juli 96
Master of Orion 2	MicroProse Sommer 96
Pax Impena 2	Büzzard
Jagged Alliance - Deadly Games	SirTech Sommer 96
Magne: The Gathering	MicroProse Juni 96
Rollenspiele:	
DSA 3	. Attic
Lands of Lore 2	Westwood November 96
Diablo	Blizzard
Wizardry Gold	SırTechSommer 96
Return to Krondor	7th Level
Undermountain	. Interplay Herbst 96
G.U.R.P.S	Interplay Frühjahr 97
Star Control 3	. Accolade



Aufziehen, loslegen, durchdrehen - Cool bleiben

Die EG-Spieleminister: Das Spielen von Gearheads kann zu Schweißausbrüchen. Haarausfall und Nervenzusammenbruchen führen. Es wird dringend davon abgeraten, sich mit diesem Spiel über einen längeren Zeitraum zu beschäftigen.



PC Player 6/96: Gearheads ist ein herrlich schräger Spaß.

Power Play sagt: Könnte einen ähnlichen Sucht-Effekt entwickeln wie Tetris.



Thomas Morgan von PC-Spiel sagt: Echt cool Endlich mal was völlig neues -Darauf haben wir lange gewartet!



Oliver Bosch von Limit sagt: Echt abgedreht! Echt anders! Echt toll!



PC-Power 6/96: Ein nervenaufreibendes Strategiespiel, das immer wieder mit neuen Überraschungen aufwartet.



PC Action 6/96: Power-Ups, Geheimlevel und Zusatzleben geben einer rundum gelungen umgesetzten und vor allen frischen Spielidee den letzten Feinschliff.



Next Level 7/96: Das geniale Spielprinzip fasziniert und fesselt auf Anhieb. Extrem empfehlenswert!



PC Games sagt: origineller Action-Spaß für Strategen.



**JETZT** KOMMT DIE KAKERLAKEN-INVASION



Im Exklusiv-Vertrieb von

#### Neu im Kino

Trouble im Cyberspace: Der kriminelle Hacker "The Plague" zapft im Dienste eines Multis für dicke Bollars unerlaubte Quellen an. Wie gut, daß es da noch die "guten" Hacker Zero Cool, Cereal Killer und Acid Burn gibt, die dem Schurken das Handwerk legen sollen. Letztlich mischt auch noch das FBI kräftig mit. Dies ist das Szenario eines Streifens der United Internatio-

nal Pictures, der mit dem bezeichnenden Titel Hackers am 13. Juni in den deutschen Kinos angelaufen ist. Die Besetzung erfolgte hauptsächlich mit jungen, noch unbekannten Gesichtern. Zumindest die Hauptdar-

steller Jonny Lee Miller und Angelina Jolie dürfte man wohl bald häufiger auf der Kinoleinwand sehen.

United International Pictures, Hahnstr. 31-35, 60528 Frankfurt/M.

Möchten Sie, daß auch Ihr PC so aussieht? Kein Problem, wenden Sie sich an Airbrush-Art-Design, Über dem Kreuzstein 3 in 37127 Dransfeld, Tel: 05502/4610.



#### Zu gewinnen!

Softgold stellte uns ein exklusives Verlosungspaket von Lucas-Arts zur Verfügung. Das Paket enthält die Laserdiscs zu den Star Wars-Filmen Krieg der Sterne, Das Imperium schlägt zurück und Rückkehr der Jedi Ritter, Als Bonus gibt es noch T-Shirts und Baseballkappen zu The Dig und natürlich die Spiele selbst. Wenn Sie eines der drei Pakete gewinnen wollen, schreibem Sie an den Computec Verlag, Redaktion PC Action. Kennwort: LucasArts, Tsarstr. 32-34, 90451 Nürnberg,

Info: Softgold, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst

#### **BMG** ohne Sommerpause

Gleich über ein halbes Dutzend Programme will BMG Interactive in Kürze veröffentlichen. Interessant verspricht das Denkspiel Back-Packer zu werden. Ganz nach dem Jules Verne-Motto "In 80 Tagen um die Welt" müssen Sie als Rucksack-Tourist zahtrei-



DAS WILD WEST-ADVENTURE DUST GLÄNZT DURCH SPRACHAUSGABE

che Schauplätze bereisen und landestypische Fragen beantworten. Ob da ein Trivial Pursuit-Klon ins Haus steht? In den Cyberflix-Adventure Dust steht der wilde Westen im Vordergrund. Sie beginnen Ihr Dasein als einfacher Cowboy und können im Spielverlauf bis zum Sheriff aufsteigen. Bis dahin müssen Sie frinstere Gesellen in Revolverduellen ausschalten und verschollene Indianerschätze bergen. Unter die Kategorie moderner Thriller fällt Evidence. Als Dan Singer geraten Sie unter Tatverdacht, Ihre hübsche Freundin ermordet zu haben. Von nun an



OLYMPIC GOLD INFORMIERT Planet
OBER DIE OLYMPISCHEN SPIELE Adven
Hamsterland und Abenteuer in Griechenland.

haben Sie drei CD-ROMs lang Zeit, den mysteriösen Fall aufzuklären. Geboten wird 3D-SV-GA-Grafik und Sprachausgabe. Folgende Entertainment-CDs ercheinen ebenfalts demnächst bei BMG: Ülympic Gold, ein Führer durch die Geschichte der olympischen Spiele, die Öko-CD Planet Reporter und die Kids-

Planet Reporter und die Kids-Adventures Lustiges Leben im

Hamsterland und Abenteuer in Griechenland.

Info: BMG Interactive, Kastenbauerstr. 2, 81677 München

#### PCACTION Unser Service

- ⇒ Abonnement-Betreuung Für Abo-Bestellungen und Fragen zum Abonnement. Nicht bei technischen oder Tips & Tricks-Fragen. 09 11 - 5 32 51 79
- ► E-Mail Redaktion Christian Bigge: cnbigge@pcaction.de Christian Müller: cnmueller@pcaction.de ■ Internet-Homepage
- http://www.pcaction.de

  Leserbriefe
  Computec Verlag
  PC Action Leserbriefe
  Isarstraße 32-34
  90451 Nürnberg
- siehe auch E-Mail
  Leserservice
  Computec Verlag
  Leserservice
  Isarstraße 32-34
  90451 Nürnberg



- PC Action CD-ROM siehe Reklamationen
- Programmeinsendungen Computec Verlag
   PC Action Software
   Isarstraße 32-34
   90451 Nürnberg
- Reklamationen
   Astat Media GmbH
   Am Steinacher Kreuz 22
   90427 Nürnberg
- Reklamationshotline Mo. - Fr. 14 - 18 Uhr 09 11 - 30 50 30
- Tips & Tricks Computec Verlag PC Action T&T Isarstraße 32-34 90451 Nürnberg oder per E-Mail



#### AKTUELLE PREISTIPS



Titel	Label/Hersteller	Preis
Alone in the Dark	White Label/Infogrames	29,95
Armored Fist	Classics on CD/NovaLogic	39,95
Aufschwung Ost	Soft Price/Sunflowers	39,95
Comanche CD	Classics on CD/LucasArts	49,95
Creature Shock	White Label/Argonaut	24,95
Daedalus Encounter	White Label/Mechadeus	24,95
Day of the Tentacle	Classics on CD/LucasArts	39,95
Die X-Wing Collection	Classics on CD/LucasArts	49,95
Dune 2	Soft Price/Westwood	39,95
Indiana Jones IV	Classics on CD/LucasArts	39,95
Inferno	Soft Price/Ocean	39,95
Jagged Alliance	Classics on CD/SirTech	39,95
Jurassic Park	Soft Price/Ocean	29,95
Kyrandia 3	White Label/Westwood	24,95
Lost Eden	White Label/Cryo	24,95
Lothar Matthäus Super Soccer	Soft Price/Ocean	39,95
Lucas Arts Classic Adventures	Classics on CD/LucasArts	49,95
Lucas Arts Classic Simulations	Classics on CD/LucasArts	49,95
Monkey Island 2	Classics on CD/LucasArts	29,95
Monkey Island	Classics on CD/LucasArts	29,95
Nascar Racing	White Label/Papyrus	29,95
Rebel Assault	Classics on CD/LucasArts	39,95
Return to Zork	Soft Price/Activision	39,95
Sam & Max	Classics on CD/LucasArts	39,95
Shadow of the Comet	White Label/Infogrames	29,95
Simon the Sorcerer	Soft Price/Adventure Soft	39,95
Soccer Kid	Soft Price/Krisalis	19,95
StarTrek: Judgment Rites	White Label/Interplay	29,95
StarWars Screen Entertainment	Classics on CD/LucasArts	39,95
Superkarts	White Label/Manic Media	24,95
TFX	Soft Price/Ocean	39,95
Wolfpack	Classics on CD/NovaLogic	29,95

#### LIEBES WESTWOOD-TEAM

ich weiß, selig sind die geistig Armen, denn ihnen wird ein frühes Ende gehören. Aber zwischen den Stops in der Werkstatt hätte ich schon noch gerne eine Fuhre in die Raffinerie gebracht. Es ist schon ein Kreuz mit der Selbständigkeit. Warum ist meine Ausbildung so mies? Hat es wegen psychischer Defekte nicht zu den Kampftruppen gereicht? Oder bin ich einfach so angriffslustig, daß ich auch nach dem zehnten Versuch immer noch feindliche Panzer oder Kannonentirme





überrollen will und ganz überrascht feststelle, daß es nicht geht? Selbst wenn dem so ist, es wäre schön, wenn ich danach selbständig nach Hause fahren und nicht Zielscheibe spielen würde. Selbst meine Vorfahren auf dem Wüstenplaneten haben das erfolgreich praktiziert, sonst hätten sie nicht überlebt und mich gäbe es heute gar nicht. Zumindest der Oberboß sollte Vorkommnisse dieser Art genau gesagt bekommen, und zwar sofort. Dann kann man mich wenigstens noch aus dem Dreckloch ziehen, in das ich gefahren bin. Meine Dummheit ist wirklich kaum zu übertreffen, wie eine taufrische Begebenheit belegen soll. Mein Kumpel Sam fährt gleichzeitig mit mir auf eine lange schmale Brücke zu. So weit alles in Ordnung, nur kamen wir aus der entgegengesetzten Richtung. In der Mitte trafen wir uns, und da dachte ich mir, der Klügere gibt nach. Also wende ich und will zurückfahren. Welcher Volltrottel steht da hinter mir? Naturlich mein zweiter Kumpel Fred, der auch auf dem kleinen Feld auf der Flußseite ernten will. Fred ist heute nicht nur doof. sondern auch noch stur. Sagt zu mir, ich soll doch weiterfahren, schließlich wollen wir zwei in die eine Richtung und nur einer in die andere. Mir war das zu hoch, aber ich hab 's dann doch an Sam weitergegeben. Tja, der hat es leider auch nicht verstanden und nur gesagt, ich soll meine Karre von der Brücke bringen, sonst fährt er drüber. Kann er aber gar nicht, mein Rübenernter ist namlich genauso dick wie seiner. Wir haben dann erstmal 'ne Pause eingelegt, und wenn uns der Chef nicht fluchend beim Faulenzen ertannt hätte, ständen wir wohl jetzt noch auf der Brücke. Also bitte liebes Westwood-Team, ein Patch-Training täte uns allen wirklich gut, oder laßt zumindest unsere Nachfahren ein bißchen cleverer sein, ja?!

Sammler Nr. 4.758, Ortsgruppe West.



#### News Splitter

 Neu von Starcom: Freizeitparks in Deutschland enthält alle Informationen für Ihren nächsten Kurzurlaub (DM 49,95); Hewlett Packard Support-CD-ROM bietet wie jedes Quartal die neuesten Treiber für Drucker, Plotter, Scanner und Netzwerke (DM 49,95); Erlebnis Entspannung ist ein interaktives Edutainment-Produkt, das dem Anwender beim Streßabbau helfen soll (DM 79,-); Der Ferien Hotelführer schafft Sicherheit bei Hotelbuchungen in den neun wichtigsten Ferienregionen rund ums Mittelmeer (DM 49,95); Golden Globe Thailand ist ein Reiseführer, der die Vorteile von Buch- und Videoform in sich vereint (DM 49,95); Memorary de luxe Deutsch-Englisch ist ein interaktives System zur Erlernung von Fremdsprachen (DM 59,-); Mathematik für das vierte Grundschuljahr ist speziell auf die Altersgruppe zugeschnittenes Programm zur Erlernung der Grundrechenarten (DM 19,95). • Routenplanung auf dem PC mit TopWares D-Route, A-Route und CH-Route hilft Innen, im qesamten deutschsprachigen Raum schnell Ihren Weg zu finden (je DM 29,95). 🔸 Über Ubi Soft ist eine Fußball-Kompilation erschienen. Goal!, Striker, FIFA International Soccer, Sensible Soccer, Kick off 3, Manager 93/94, Anstoss und Premier Manager 3 für nur DM 89,95. 🔷 Bomico veröffentlicht A.D.A.M. – Eine Reise durch den Körper. Das preisgekrönte Anatomie-Programm ist jetzt in Deutsch für DM 99,95 erhältlich. \*Kunden der Direkt Anlage Bank können jetzt mit ADL ein Homebanking-Angebot nutzen. Neben der üblichen Kontoführung lassen sich auch Börsenaktivitäten kostengünstig durchführen. 🔷 Von Profisoft erscheint Die Reise des Thomas Blauer Adler, eine interaktive Geschichte über den Indianer Blauer Adler und seinen Aufenthalt unter den Bleichgesichtern (DM 79,95; Special Edition DM 119,95). 🔷 Speziell für Win95 bringt Canyon Pegasus Win95 Vol.2 auf den Markt. Neben neuen Treibern sind 550 Shareware-Programme und ein Software-Katalog mit 35.000 Einträgen enthalten (DM39,95). 🔷 In der Reihe Visual Map erscheinen jetzt von FDS Software die Ausgaben für Deutschland, Berlin und München. Neben Straßenkarten sind auch kulturelle und gastronomische Informationen enthalten. 🔷 Neues von Navigo Multimedia: Karma - Der Fluch der zwölf Höhlen ist ein Multimedia-Adventure durch die Sagenwelt des alten Chinas (DM 99,-); Bewegende Werbung ist eine Entdeckungsreise durch die Geschichte der Werbung anhand von 40 beispielhaften Werbefilmen (DM 49,-)





Da freuen wir uns jetzt schon drauf: Der Tierschutz-Bund und die Wachhunde in C&C Alarmstufe Rot.

Danke! Gremlins Tribut an den deutschen Markt. Die KI des deutschen Euro96-Teams ist stärker als die der echten Berti-Stolpertruppe.





Kaum unter Kontrolle zu bringen: Return Fire's wieselflinker Jeep ist der absolut schnellste Pixelhaufen in diesem Monat.

Typisch deutsch:
"Der Produzent" mit hausbackener Präsentation ohne jede Anleihe aus dem Filmgeschäft.





Der dümmste Killer: Urban Runners "Bad Boy" schließt seine Opfer ein und wartet, bis sie ihn übertölpeln.

"Keepin da Peace": Die trendige Shellshock-Crew lispelt dagegen hierzulande: "Sei friedlich. Mann!"





Selten so gelacht: Die Darstellung des Spielfeld-Geschehens in Club & Country.

Auweia! Acclaims Judge Dredd-Figürchen: Was heute so alles als "Full Motion Capturing" verkauft wird.



#### Sensationelles Speichermedium

Advanced Intelligent Tape nennt. Sony ein neuartiges Bandlaufwerk, das schier unglaubliche Features vereint. Das Laufwerk mit einem 8 mm-Band soll unkomprimierte Daten bis zu einer Kapazität von 25 GigaByte fassen und Datentransfer- raten von 3 bis 6 MB pro Sekunde ermöglichen. Dabei soll die Einbaugröße der eines normalen 3,5 Zoll-Diskettenlaufwerks entsprechen. Bereits Ende dieses Jahres soll eine komplette Modellpatette verfügbar sein. Wird die Festplatte jetzt Konkurrenz bekommen? Das wird

letzlich auch der Preis entscheiden, über den Sony noch keine Angaben machte. Für Laptop-PCs bietet. Sony das QuadSpeed CD-ROM biscman PRD-250 zum Preis von DM 749,- an. Das Gerät arbeitet mit einer mittleren Zugriffszeit von 250 ms, verfügt über eine SCSI-2 Schnittstelle und wird komplett mit einer PCMCIA-Schnittstellenkarte von Adaptec und einem Notebook-Verbindungskabel ausgelliefert.

Info: Sony Deutschland, Landsberger Straße 428, 81241 München

#### Sound vom Feinsten

Mit aktuellen Bundles will Creative Labs besonders PC-Spieler ansprechen. Zum Preis von DM 549,- wird der Game Blaster CD32 Bx angeboten. Neben der hervorragenden Soundkarte SoundBlaster AWE 32 PnP, dem Joystick FX2000 und einem 8fach-CD-ROM-Laufwerk enthält das Paket die



Spiele Virtual Pool, Nascar Racing, Actua Soccer, Slipstream 5000, FX Fighter, Full Throttle, Magic Carpet, Little Big Adventure, Alone in the Dark 1 + 2 und Theme Park. Für den schmaleren Geldbeutel gibt es auch Bundles mit preiswerteren Hardware-Bestandteilen, denen ebenfalls umfangreiche Softwarepakete beiliegen. Außerdem hat Creative gleich drei neue Aktiv-Lautsprecher-Systeme im Sortiment.



AKTV-Lautsprecner-systeme in Jortment. Die drei Systeme SB5380 (2x10 Watt, DM 149,99), CS100 (2x5 Watt, DM 39,99) und CS46 (2x2 Watt, DM 19,99) sollen in Zusammenarbeit mit der SoundBlaster -Karten perfekten 3D-Sound garantieren. Info: Creative Labs, Feringastr. 6, 85774 Unterföhring

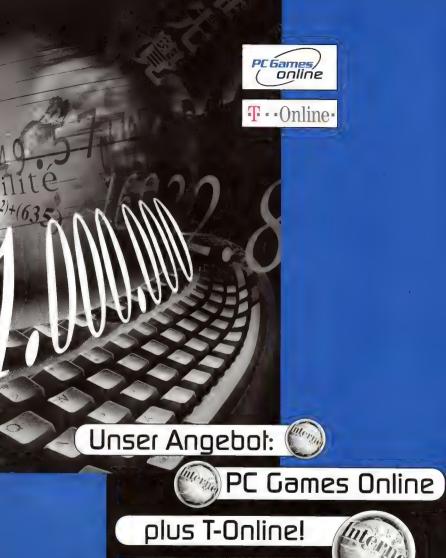
#### Spiele-Lösung von Matrox

Speziell für den Heimbereich entwickelte Matrox die Grafikkarte MGA Mystique. Mit dem neuen Chip MGA-1064SG wurde die Karte speziell für die 3D-Beschleunigung von Spielen und Entertainment-Software optimiert. Intern taktet der Prozessor mit 135 MHz und bringt es auf stolze Bildwiederholungsfrequenzen von 125 Hz unter der SVGA-Auflösung 640 x 480 und 16 Bit Farbtiefe. Ergänzen können Sie die Karte mit den ebenfalls neuen Rainbown Runner Upgrade-Produkten, wodurch Ihnen dann zu-sätzlich MPEG-Wiedergabe, ein direkter Videoeingang, ein NTSC/PAL Videoausgang oder ein TV-Tuner zur Verfügung steht. Der Spaß ist zwar nicht ganz billig, geht für die gebotene Leistung aber in Ordnung. Das Basisboard mit 2 MB RAM schlägt laut

Matrox mit DM 549, zu Buche, eine Speichererweiterung mit weiteren 2 MB kostet DM 99,- Wenn Sie gleich die 4 MB-Version erwerben wollen, müssen Sie DM 799,- berappen. Gleichzeitig hat Matrox die Preise für die MGA Millennium Grafikkarten um DM 100,- gesenkt. Die 2 MB-Version kostet jetzt noch DM 599,-. Tufo: Matrox, Inselkammerstr. 8,











### PC ACTION Online

http://www.pcaction.de

#### Das Online-Magazin

Hier finden Sie News, Preview's und Reviews zu den brandaktuellen Spielen - oft schon mehrere Tage, bevor PC ACTION im Handel erscheint. Die neuesten Screenshots, Hintergrund-Informationen und Tests - mit PC ACTION online sind Sie täglich up-to-date.

#### Das Online-Forum

Im Online-Forum chatten Sie mit Rainer, holen sich Tips&Tricks von anderen Usern, besuchen das "Multiplayer's Inn", um Modem-Spielgegner zu finden, nehmen an Competitions teil oder unterhalten sich direkt mit den Spieleherstellern.

#### Download-Area

Sie wollen die neuesten Demos, Bugfixes oder Updates? Sie suchen zusätzliche Levels, Cheats oder Erweiterungen zu Spielen? In der "Download-Area" gibt es alles, übersichtlich sortiert und sofort abrufbereit.

#### T&T A-Z Online

In unserer Tips&Tricks-Datenbank finden Sie Kurztips, Cheats und Komplettläsungen zu allen aktuellen Spielen und zu Spieleklassikern. Wenn Sie zukünftig in einem Rollenspiel, einem Adventure, einer Simulation oder einem Action Spiel nicht weiterkommen, über PC ACTION online haben Sie die Lösung in Sekunden.

#### Action Park\*

Über diesen Premium-Dienst bieten wir ihnen echte Mulifalayer-Spiele - anline. Ob Sie mit bis zu 50 anderen Spielern um die Fußballmeisterschaft kämpten, mit Dutzenden von Rittern, Ellen oder Zauberern in Dungeons steigen oder live an der Borne spekulieren - mit PC ACTION online erleben Sie Spielen onders, Aufgender, Interessanter Interoktiver Und jeden Monat kommen neue Spiele dazul

zum Start von PC ACTION online sind noch nicht alle Spiele verfügbar

PC ACTION online die ganze Well der PC-Spiele -

kostenlos!

#### T-Online

Ihr Internet-Zugang - bundesweit zum Citutarif

PC, ACTION bietet Ihnen jetzt in Zusammenarbeit mit 1&1 Direkt GmbH den Internet-Zugang zum Ortstarif: Schon über 1.000.000 User nutzen T-Online, den Online-Dienst, der einfach alles kann: Internet, Btz. Btz. plus und eMail. Mit I-Online erhalten Sie Zugang zu PC ACTION online und allen anderen Internet-Angeboten. Homebonking mit Btx und der bundesweite Zugang zum günstigen Citytarif - auch per ISDN- sind dabei das sterke Plus gegenüber anderen Online Diensten.

#### Und das sind die Möglichkeilen mil T-Online im Detail:

#### Btx/Btx plus

Mit Btx/Btx plus erledigen Sie Ihre Bankaeschäfte beauem vom Schreibtisch aus, Sie buchen Flüge, rufen die Fluapläne von Lufthansa und die Fahrplane der Deutschen Bahn ab, rufen topaktuelle Last-Minute-Angebote ab und vieles mehr.

- über 5.000 deutschsprachige Angebote
- Homebanking bei über 3.000 Instituten
- jetzt in neuer Multimedia Qualität
- bundesweit mit 14 400 bit/s

#### Internet

Kommen Sie ins Internet, und Sie können sich vor kostenloser Software kaum mehr retten. Ob über PC ACTION online oder einen anderen Dienst. Sie erhalten immer die neuesten Demoprogramme, PD- und Sharewareversionen,

Updates, Bugfixes, Treiber aktueller Software und vieles mehr. Über das weltweite Internet können Sie jede vorstell-bare Information abrufan, Sie

verschaffen sich direkten Zugang zu renommierten Universitäten, Bibliotheken, Museen, Zeitschriften und Daten-banken.

- weltweite Kommunikation mit über 30 Millionen
- Zugangsknoten von jedem Anschluß in Deutschland zum Ortstarif erreichbar
- ohne Aufpreis: Internet sogar mit ISDN nutzbar

#### eMail

Mit eMail erhalten Sie thren persönlichen PC-Briefkasten. Sie können aber nicht nur Briefe versenden oder empfangen, sondern auch Sproche, Bilder und Videosequenzen.

- in Sekundenschnelle Mitteilungen in die ganze Welt verschicken!
- jedes Dokument kann vom Empfänger direkt weiterverarbeitet werden
- keine langen Postwege mehrt

Mx plus: der Premiumdienst fü besondere Ansprücke



Btx: über 5.000 deutschsprachige Angebote ab 2 Pfg./ Min.



#### Ihr Dankeschön: Ein Online-Paket zum Einstieg bei T-Online - gratist

- Internet-Zugang
- .T-Online-Decoder" für Btx und Btx plus mulntern@t Guide" - alles über das globale □ Netz, die wichtigsten Dienste u.v.m.
- "PC ACTION Pack" drei starke Spiele auf CD-ROM

Zusätzlich übernimmt 1&1 für Sie die Zugangskosten zu T-Online, die normalerweise einmalia DM 50,- betragen.

Die Kosten von T-Online sind das überzeugendste Argument:

Grundentgelt pro Monat: nur DM 8.-

T-Online-Zeittakt täglich" von 18.00 - 8.00 Uhr

2 Pfennige pro Minute " auch an Wochenen den und Feiertagen

T-Online-Zeittakt werktags von 8.00 - 18.00 Uhr 6 Pfennige pro Minute

Sensationell günstig ist auch die Nutzung: nur mit T-Online können Sie sich bundesweit zum Citytarif einwählen!

Keine Zusatzkosten für eMail, für Internet nur zusätzlich 5 Pfennige pro Minute! Bei Btx plus erhöht sich der angeg. Zeittakt um 7 Pfennige pro Minute.

So einfach ist It i Zugene zu T Orlina

Heute anmelden, schon in wenigen Tagen erhalten Sie Ihr Online-Paket

Enfoche Installerice I in ore begefügten Installationsanleitung wird einfach, Schrift für Schrift erklärt, wie s ocht - eine Sache von Minuten!

Ihre persönliche Zugangskennung erhalten Sie innerhalb weniger Tagie per Einschreiben un der Deutschen Tellen





Die gule Nachricht für Nach-Nicht-Modembesitzer: 1& I-Modems zu günstigen Komplettoreisen!

Modem Speedster 14,400 nur DM 129,inkl. kompleiter FOnline, Fax- und Kommunikorions-Software Leistungsdaten: Übertrogungsgeschwindigkeit bis 14.400 bit/s, mit benkompenssion sogar bis 57.600 bit/s, inkl. Fax-Funktion. Betz-Nt. Windows: 8413

Modern Skyconnect 28,800 nur DM 249,inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software Leistungsdoten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 28.800 bit/s, mit Datenkompression sogar bis 115.200 bit/s, inkl. Fax-Funlifian Best.-Nr. Windows: 8414





#### Electronic Entertainment Expo . Los Angeles

#### CALIFORNIA REAMS

Sie sprengt inzwischen sogar die Dimensionen der Super-Metropole Los Angeles, 1997 wird die E3 aufgrund des zu klein gewordenen Messegeländes den Standort wechseln und in die Olympiastadt Atlanta umziehen. Mit ein Indiz dafür, daß sich die E3 nach nur zweimaliger Austragung als Brennpunkt der weltweiten Computer- Unterhaltungsindustrie durchgesetzt hat. Dennoch blieb nach dem diesiährigen Besuch auf dem Tummelplatz der Branche ein zwiespältiges Gefühl: Der stetig steigenden Zahl der Veröffentlichungen steht eine deutliche Abnahme neuer Spielideen gegenüber. Das Hauptaugenmerk liegt mehr und mehr auf eini-



gen wenigen Herstellern, die mit hoher Kreativität der breiten Masse den Weg vorgeben. Es wird geklont und kopiert, was die Programmier-Trupps hergeben. Ganz hoch im Kurs stehen derzeit das Echtzeit-Strategie-Genre und immer hardware-intensivere 3D-Action-Spiele. Aber hin und wieder findet sich auch ein echtes Juwel. Lesen Sie selbst...

#### TH LEVEL

Das amerikanische Mainstream-Softwarehaus nimmt jetzt die Profi-Spieler ins Visier. DO-MINION, ein isometrisches Echtzeit-Strategiespiel mit SVGA-Grafik, zeigt, wie sich Menschen und Außerirdische in High-Tech-Kampfmaschinen nach C&C-Manier schwere Schlachten liefern. Elf verschiedene Battle-Mechs stehen nach dem Aufbau einer Basis zur Verfügung. Darüber hinaus verfügt das Win95-Spiel über Multiplayer-Optionen. Rollenspieler kommen mit RETURN TO KRONDOR auf ihre Kosten, Auf der Suche nach den "Tränen der Götter" steuert man im 3D-gerenderten Spielablauf der Raymond E. Feist-Story eine Heldentruppe und trifft auf über 75 sprechende Charaktere. Bei Gefechten wird in einen 3D-Action-Modus geschaltet. TRACER ist eine levelbasierte Mischung aus



Geschicklichkeits- und Denkspiel. Im Cyberspace müssen farbige Steine richtig kombiniert werden, um sich die Datenbrücken zum ieweiligen Levelausgang zu bauen. Einen coolen Charakter hat man mit dem witzigen ACE VENTURA-Comicgrafik-Adventure im Programm, das kein Auge trocken lassen wird.



acer	Strategie	3. QT 96
eturn to Krondor	Rollenspiel	3. QT 96
-Nome	Adventure	4. प्रा 96
noinima	Strategie	3. QT 96
old Blooded	Adventure	3. QT 96
ce Ventura	Adventure	3, QT 96

#### AKTUELLES

#### ACCLAIM



Mit STRATOSPHERE hat auch Acclaim sein Echtzeit-Strategiespiel im Programm. Aber es verfügt zumindest über einige neue Ideen. Sie sind Kommandant einer fliegenden Festung, auf der sich Ihre gesamte Basis befindet. Die schwebenden Plattformen können flächenmäßig erweitert und dichter bebaut werden, wobei auf ständige Verteidigungsbereitschaft zu achten ist, da Ihre Widersacher auch hinter den knappen Ressourcen her sind. Über 100 Waffensysteme und 44 Einzelspieler-Missionen sowie Multiplayerfähigkeit runden den interessanten ersten Eindruck ab. THE CROW digitalisiert die Filmabenteuer des gleichnamigen Kinofilms in einer 3D-Umgebung a la Alone in the Dark. Als Brandon Lee prügelt man sich gegen üble Gesellen durch die dunike Gassen.

Alien Trilogy	Action	
Battlecruiser 3000 AD	Shmulation *	3OT 96
Battlespert	Action	
Bubble Bobble	Action	
College Slam	Sport	
Oragonheart	Action	
Iron & Blood	Action	
Iron Man/X-O Manowar in Heavy Metal	Action	1
Magic The Gathering	Strategie	_
MFL Quarterback Club '97	Sport	_
Hight of the Monsters	Adventure	
SpaceJam	Action	-
Stratosphere	Strategie.	4, 0T96
Striker `96	Sport	
Super Motocross Championship	Rennspiel	_
The Crow: City of Angels	Action	_
WWF in Your House	Action -	

#### ACTIVISION

Gespannt sein darf man auf INTERSTATE '76, ein 3D-Action-Adventure im groovigen 70er Jahre-Milieu. Wie Mad Max kann man mit 25 verschiedenen Ami-Schlitten und einem ausbaufähigen Waffensystem über die Highways heizen, um die Öl-Reserven der USA vor Terrorbanden zu retten. Der Clou: Die IPX-Multiplayer-Option für bis zu acht Spieler. BLAST CHAMBER könnte ein echter Partyspaß werden. In einem drehbaren Labvrinth-Würfel können sich bis zu vier Spieler

das Leben schwer machen. Da wird der Würfel gedreht und gekippt, Bomben werden gelegt und die Schwerkraft ein um 's andere Mal außer Kraft gesetzt. Im futuristischen Sportspiel HYPERBLADE läuft тап mit Hockeyschlägern in Zweierteams inmitten einer Kugelarena einem Puck hinterher.



Hyperblade	Action	3, QT 96 C
Blast Chamber	Action: 200	4. UT 961
Briterstate "76	Action	4. QT 96 -
The Elk Moon Murder	Interaktiver Film	3. QT 96

#### BLIZZARD

Wie an Blizzards Messestand zu erfahren war, verschiebt sich die Veröffentlichung des Action-Rollenspiels DIABLO noch bis in den August hinein. Dafür durften aber die ersten Weltraumschlachten in STARCRAFT bewundert werden. Das Echtzeit-Strategiespiel fußt auf der Warcraft z-Engine. Als Kommandant einer von drei außerirdischen Spezies werden wieder strategische Missionen übernommen, während man seinen Planeten und Einflußbereich

verteidigt, interstellare Ressourcen nutzt und neue Technologien entwickelt. In L.A. waren die STAR-CRAFT-Missionen nach in die Menüoberfläche von Warcraft 2 eingebunden, sollen aber in einem völlig neuen, futurischen Outfit erscheinen.



Diabto	Rotlenspiel	3, QT 96
Pax Imperia	Strategie	4. QT 96
Starcraft	Strategie	4. QT 96

#### EIDOS INTERACTIVE



Seit Anfang Mai firmiert U.S. Gold und seine angeschlossenen Labels (Domark, Core Design) unter dem Namen Eidos. Das herausragende Spiel zeigte man mit Core Designs TOMB RAIDER. In dem rasend schnellen 3D-

Action-Adventure übernimmt man die Rolle einer Amazone, die in indianischen Dungeons vielen Gefahren begegnet. Je nach PC in verschiedenen Auflösungen spielbar, stach besonders die gelungene Umsetzung der komplexen und sehr realistisch animierten Bewegungsmöglichkeiten der Abenteurerin ins Auge. Aus der Ansicht hinter dem Spielcharakter ergeben sich atemberaubende Perspektiven. Ein Sprint, verschiedene Sprünge, Tauchen und beidhändiges Schießen sind für die Schöne kein Problem, Währenddessen setzt US Gold mit OLYMPIC SOCCER und OLYMPIC SUM-MER GAMES auf aktuelle Sportereignisse, die diesmal mit 3D-Engines ausgestattet sind. Domark zeigte das 3D-Fantasy-Actionspiel

DEATHTRAP DUNGEON, das sich mit 55 Charakteren über 16 Levels erstreckt, aber auch eine Multiplayeroption aufweisen kann. In diesem Zusammenhang sind die beiden Flugsimulationen CONFIRMED KILL und FLYING NIGHTMARES zu nennen, die besonders auf das "Head-to-Head-Spiel" setzen.

Confirmed Kill.	Flugsimulation
Deathtrap Dungeon	Action
Flying Nightmares 2	Rugsimulation
Olympic Soccet	Spiere
Olympic Summer Games	Sport
Real Trouble	Adventure
Terracide	Action
Tomb Raider	Action



#### ELECTRONIC ARTS. BULLFROG

Bei Electronic Arts stand nahezu alles im Schatten der Rollenspiele DUNGEON KEEPER und Ultima Online (siehe Origin), Bullfrogs langerwartetes Rollenspiel-Leiter-Spektakel sollte in diesen Tagen eigentlich schon in den Regalen stehen, SYNDICATE WARS, der Nachfolger zum legendären Action-Strategiespiel, ist ebenfalls vor der Fertigstellung und soll bis September mit Bullfrogs 3D-Routinen für Furore sorgen. Wirklich neu bei EA war eigentlich nur das Rennspiel ANDRETTI RACING 97, das amerikanischen, IndvCar-Rasanz bietet. SOVIET STRIKE hingegen basiert auf der Jungle und Desert Strike-Reihe und zeigt zumindest eine völlig neue 3D-Grafikengine. Die Neuauflage von THE NEED FOR SPEED kann neben einer verbesserten SVGA-Engine einen Mehrspieler-Modus und zwei neue Strecken aufweisen. ROAD RASH ist ein Motorrad-Rennspiel, bei dem mit harten Bandagen um die Plazierung gekämpft wird. Aus dem EA Sports-Label ist insbesondere NHL HOCKEY 97 zu erwähnen, von dessen Spieler-Sprites man jetzt sogar die Werbeaufnäher am Trikot ablesen kann.



Andretti Racing 97	Resnspiel	n.n.b.
Bungeon Keeper	Rollenspiel	3. QT 95
NHL Hockey 97	Sport	4. QT 96
Road Rash	Rennspiel	4. QT 96
Soviet Strike	Action	3. QT 96
Syndicate Wars	Strategie	3. QT 96
The Need for Speed Sp. Ed.	Rennswiel.	3, 07 96

#### INTERPLAY



Richtig fleißig ist derzeit Interplay, Deswegen haben wir den Kaliforniern auch einige besondere Seiten gewidmet (Vorschau ab Seite 152). Zu erwähnen bleibt hier das auf dem AD&D-Rollenspielsystem basierende Strategiespiel BLOOD & MAGIC, in dem mit Zauberei und Waffengewalt der Echtzeitkampf gegen die Widersacher bestanden werden muß. Ebenso lange wie Kevin Costner am Kinofilm, werkelt man inzwischen am dazugehörigen Strategiespiel WATERWORLD. Mit reichlich Videofootage garniert, muß man sich um den Aufbau und die Verteidigung seines Atolls kümmern. Um ein komplett handgezeichnetes Fantasy-Adventure handelt es sich bei SHA-DOAN, in dem ganz nach Tolkien-Muster Trolle und Goblins das Land unterdrücken. SHAT-TERED STEEL wiederum bietet knallharte Actionkost für Mech-Fans, Mit SVGA-Voxel-Technologie präsentiert sich die geballte Auseinandersetzung mit 50 verschiedenen Alien-Mechs auf hohem Niveau, zumal unter den Multiplayer-Optionen IPX-Netzwerke mit 16 Spielern unterstützt werden.

Blood & Magic	Strategie	3. QT 96
Descent to Untermountain	Rollenspiel	3. QT 96
Dragon Dice	Rollenspiel	4. QT 96
X.A.X	Strategie	າ.ຄ.ລ.
MDK	Action	1. QT 97
Shadoan	Adventure	3, QT 96
Shattered Steel	Action	3. QT 96
Star Trek: Starfleet Academy	Action	4. QT 96
Waterworld	Strategie	n.n.b.

#### MINDSCAPE, SSI

Das in einer gesonderten Pressekonferenz präsentierte Spielkonzept DARK EARTH stellen wir Ihnen ab Seite 158 auch gesondert vor. Eine Kooperation mit Marvel Comics bringt SPIDERMAN 2099, ein Superhelden-Actionspiel auf die Monitore. In MEGARACE 2 schlittern jetzt SVGA-Renner über die vorberechnete Fahrbahn. SILENCER ist wieder einmal ein zweidimensionaler, scrollender Action-Shooter unter Win95. Das zweite Spiel der WARHAMMER-Serie ist 40,000: DARK CRUSADERS, diesmal ein 3D-Actionspiel, in dem eine Kampftruppe geführt werden muß. Bei SSI fällt die historische Gefechtssimulation AGE OF THE RIFLES durch einen bisher einzigartigen Einheiten-Editor auf. Und natürlich wäre da noch der jüngste Generalssproß STAR GENERAL zu nennen, der das militärische Geschehen ins All verlegt.



		_
Age of the Rifles	Strategie	04/96
Azrael's Tear	Adventure	3. QT 96
Dank Earth	Adventure	1. 07 97
Megarace 2	Rennspiel	3. QT 96
Necrodrome	Rennspiel	n,n,b,
Silencer	Action	3. QT 95
Spiderman 2099	Action	4. QT 96
Star Trader	Strategie	3. QT 96
Warhammer 40.000: Dark Crusaders	Action	3. QT 96

#### HASBRO INTERACTIVE



Der amerikanische Spielwaren-Gigant drängt in den Markt der Computerspiele. Was liegt näher, als die eigenen Gesellschaftsspiele erst einmal zu "digitalisieren". Egal ob BATTLESHIP, das klassische Flottenmanöver, das Detektiv-Spiel CLUEDO, Würfelspaß mit ULTIMATE YAHTZEE, Schwarzweiß-Setzerei mit OTHELLO, Wortattacken mit SCRABBLE oder Strategiespaß mit RISIKO, alle diese Spiele leben auch in der PC-Version in erster Line von Mitspie-

lern. So bieten die mit allerlei Videos und gerenderten Versatzstücken aufgemotzten Spiele alle eine Multiplayer-Option oder sogar Internet-Unterstützung an.

Battleship	Strategie	3, QT 96
Cinedo	Benksplei	4 UT 96
Othelio	Brettspiel	4. QT.96
Rissiko:	Strategie	4. QT.96
Scrabble	Brettspiel	3. QT 96
Ultimate Yahtzee	Wärfelspiel	4. QT 96



#### SIR-TECH



Wizardry lebt wieder auf, aber vorerst nicht als die Fortsetzung des bekannten Rollenspiels. NEMESIS, das Wizardry-Adventure, vermischt beide Genres in einem gerenderten Szenario, das aus der Ich-Perspektive und über Knotenpunkte begehbar gespielt wird. Ein echter Nachfolger allerdings ist DEADIY GAMES. Das zweite Spiel der Jagged Alliance-Reibe bietet mehr Missionen, mehr Waffen und Söldner. Besonders interessant ist der jetzt vorhandene Mehrspieler-Modus im Netzwerk (vier) oder per Modem.

Jagged Alliance: Deadly Games	Strategie	3. QT 96
Hemesis	Adventure	3. QT 96

#### VIACOM NEW MEDIA

AEON FLUX, die coole Heldin des gleichnamigen MTV-Cartoons, gibt in einem actionreichen 3D-Spiel ihr Monitor-Debüt, 35 Levels müssen absolviert werden, um das übernatürliche Wesen Demiurge in der SciFi-Welt dingfest zu machen, MTV's SLAMSCAPF will ein neues Genre kreieren: das Musik-Actionsniel. Der futuristische Action-Shooter arbeitet dafür mit einer neuen interaktiven Sound-Engine, die blitzschnell auf das Geschehen am Monitor reagiert. SNOW CRASH, ein weiteres 3D-Actionspiel mit ausgeklügeltem Waffensystem, schickt den Spieler in den Cyberspace, um einen Computervirus zu stellen. In JOE'S APARTMENT hingegen darf man ganz "lemmings-like" eine Horde wildgewordener Kakerlaken kommandieren, um Joe aus Mietoroblemen zu hauen und das Herz seiner Angebeteten zu gewinnen. Taktisch und ökonomisch geht es hei ENEMY NA-TIONS zur Sache, In einem Zukunfts-Szenario muß man in einer Mischung aus C&C und SimCity seinen Einflußbereich ausweiten und gedeihen lassen. Ein dreidimensionales Jump & Run-Spiel kommt mit THE DIVIDE; ENEMY WITHIN. Über 50 Stages muß man sich mit

Bonusgegenständen und geschickter Steuerung zum Ziel durchschlagen. ARCHMAGE, ein Rollenspiel aus der Ich-Perspektive, vereint unter Win95 3D-Action und ein ausgeklügeltes Charaktersystem.



Archmage: War of the Wizards	Rollenspiel	4. QT 96
<b>Deathdrome</b>	Action	4. QT 96
Enemy Nations	Strategie	4. QT 96
Joe's Apartement	Strategie	4. QT 96
MTV's Aeon Flux	Action	4. QT 96
MTV 's Slamscape	Action	4. QT 96
Snow Crash	Action	4. QT 96
StarFrek: Voyager	Adventure	1. QT 97
The Divide: Enemies within	Action	4. QT 96

#### MGM INTERACTIVE



Der Medien-Konzern setzt auf die nicht abebende 3D-Action-Welle. CYBERTHUG, der halbandroide Superheld, ballert und kämpft sich durch Verbrecher-Schergen, die das Internet kontrollieren wollen. Immer mit von der Partie ist sein verwandlungsfähiges Cyberboard. H.O.S.T. dagegen zeigt das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive. Ein Virus hat alle Roboter der Erde zu Killermaschinen mutieren lassen. Die einzige Hoffnung ist eine in der mexikanischen Wüste vergrabene außerirdische

Cyperthug	Action	3. QT 96
H.O.S.T.	Action	4. QT 96
The Outer Limits Online	Adventure	n.n.b.

#### FOX INTERACTIVE



Wieder ein Filmmogul, der ins Geschäft einsteigt. Gleich der erste Titel ist die Umsetzung einer Kinovorlage. Die DIE HARD TRILO-GY vereint alle drei Bruce Willis-Filme in einem 3D-Actionspiel. Erst wird der Wolkenkratzer gesäubert, dann am Flughafen aufgeräumt und zu guter Letzt gibt 's Verfolgungsfahrten durch New York. Mit Spannung darf das Adventure AKTE X erwartet werden, zumindest geben die Geschichten um Agent Scully und Agent Mulder hervorragenden Stoff für kmifflige Puzzles und spannende Atmosshäre.

Akte X	Adventure	n.n.b.
Die Hard Trilogy	Action	3, QT 96
Independence Day	Action	4. QT96

#### MAXIS



Coole Idee beim Sim-Spezialisten. Mit SIM-COPTER bekommt man eine Flugsimulation, in die selbstgebaute SimCity2000-Städte importiert und abgeflogen werden können. Darüber hinaus werden 30 fertige Cities mitgeliefert, in denen Missionen bewältigt werden müssen. Mit SIMGOLF wagt man sich jetzt auch ins Sportspiel-Genre. Der Clou dabei ist, daß die Maus wie ein Golfschläger über das Pad gezogen wird, um die Schläge auszuführen. Jetzt endlich erhältlich ist auch die SIMCITY 2000 NETWORK Edition, die sowohl Modem-, Netzwerk- als auch Internetspiel unterstützt.

SimCity Network		Strategie	3. QT 96
SimCopter	. 3800 .	Rugsimulation	4. QT 96
SimGolf		Sport	4. QT 96
SimPark		Stratenie	4 MT 96.



#### MICROSOFT



Erstmais mit großem Spiele-Line Up vertreten war Microsoft. Neben den enttäuschenden Sport-Spielen MICROSOFT SOCCER und NBA

FULL COLIRT PRESS sowie dem LI-Boot-Actionspiel DEADLY TIDE und dem Furv3-ähnlichen HELLBENDER gefiel uns am ehesten MONSTER TRUCK MADNESS, ein Fun-Rennspiel mit riesigen amerikanischen Pick-Ups. Dennoch hätten wir uns von der Microsoft Games Group etwas Innovativeres gewiinscht.

Deadly Tide	Action	4. QT 96
Helibender	Action	4. QT 96
Gex	Action	4 QT 96
Monster Truck Madness	Rennspiel	4, QT 96
MBA Full Court Press	Sport	4. QT 96
Microsoft Soccer	Sport	3. QT 96
Age of Empires	Strategie	2. QT 97

#### MICROPROSE





Nachdem F1GP2 endlich das Licht der Spielerwelt erreicht hat, widmet man sich den weiteren Produkt-Highlights, wie STAR TREK: GENE-RATIONS, das den Spieler endlich in der Ich-Perspektive in eine realistische SVGA-3D-Darstellung des Star Trek-Universums versetzt. Doch wieder ein neues Rennsniel steht mit SAN FRANCISCO THRILLS an. In einer Corvette brettert man durch die hügeligen Straßen der Pazifik-Metropole oder quer über die Golden Gate Bridge. Im Mittelpunkt der Entwicklung des Flugsimulators EUROPEAN AIR WAR steht die Multiplaverfähigkeit per Netzwerk oder Modem, Ganz anders bei FALCON 4.0, Der Nachfolger des Genre-Klassikers will die Meßlatte für Flugsimulationen neu definieren. Was in Los Angeles von der frühen Version zu sehen war, läßt schon erahnen, daß der

European Air War	Flugsimulation	n.n.b.
Falcon 4.0	Flugsimulation	2. QT 97
Master of Orion 2	Strategie	3. QT 96
San Francisco Thrills	Rennspiel	n.n.b.
Star Trek: Generations	Adventure	4. QT 96

Falcon wieder ganz oben mitmischen wird.

#### TRILOBYTE



Auf neuen Pfaden wandelt man mit dem klassisch animierten Comic-Grafik-Adventure Clandestiny, das zwei Teenager in die geheimnisvolle Welt der schottischen Spukschlösser versetzt. Ganz aufgegeben hat Trilobyte die gerenderten Platt-Puzzeleien der Vergangenheit aber noch nicht und kündigt unverzagt die Arbeit an THE 7TH GUEST 3 an.

Clandestiny	Adventure	3. QT 96
The 7th Guest III	Denkspiel	4. QT 97

#### NEW WORLD COMPUTING



Neben dem zweiten Teil der Heroes of Might & Magic fiel auch hier ein Echtzeit-Strategiespiel auf. WAGES OF WAR zeigt das Kampfoetümmel aus einer isometrischen SV-GA-3D-Perspektive, wo sich 50 verschiedene Söldner-Einheiten mit ebenso vielen Waffenarten beharken. Futuristische Luftkämpfe gibt es mit VIPER. In der Rolle des Spezial-Piloten Jake Mason bekämpft man 40 Levels lang eine außerirdische Bedrohung mit dem modernsten Kampfjet der Welt. Bis zu acht Spieler im Netzwerk, Internet oder zwei Spieler per Modem können die Wunderwaffe gegeneinander ins Feld führen

Heroes of Might & Magic 2	Strategie	4. QT 96		
Might & Magro 6	Rollenspiel	1997		
Vîper	Action	3. QT 96		
Wages of War	Strategie	3. QT 96		

#### ORIGIO



Einer der Stars der E3 war unbestritten ULTI-MA ONLINE, das wir auf der Seite 160 gesondert vorstellen. Daneben wurde der zweite Teil von CRUSADER vorgestellt, das zu einer neuen Origin-Spieleserie aufgebaut werden soll. Von PRIVATEER: THE DARKENING, der Mischung aus interaktivem Film und Weltraumschlachten à la Wing Commander, war nur der Actionpart zu bewundern, dessen Qualität aber sogar WC IV in den Schatten stell-

te. Zusammen mit dem origin-eigenen Film-Know-how und Schauspielern wie Christopher Walken und John Hurt darf man sich bei über hundert Missionen und 18 Raumschiffen auf ein tolles Spektakel freuen.

Crusader: No Regret	Action	3. QT 96
Privateer: The Darkening	Interaktiver Film	4. QT 96
Ultima Online	Roilenspiel	1. QT 97 <sup>th</sup>

#### DCEAN



Die Amerikaner haben sich mit MISSION IM-POSSIBLE wieder einmal eine Filmlizenz unter den Nagel gerissen. Das 3D-Action-Adventure zum neuen Tom Cruise-Streifen versetzt den Spieler in die Rolle eines Geheimagenten, der mit allerlei MacGyver-Tricks explosive Aufträge erledigen muß. Einen echten 3D-Shooter gibt es mit DAWN OF DARKNESS, der über die genreüblichen Multiplayer-Optionen und Spielinhalte verfügt. An EAs Desert Strike-Serie angelehnt scheint das Helikopter-Actionspiel

VIPER. Eine interessante Erweiterung gibt es für den EF 2000. TACTCOM versetzt die Spieler nun in die Lage, Head-to-head-Dogfights zu fliegen und verbessert zugleich die KI der Computergegner; mit dabei ist ein Mission-

Dawn of Darkness	Action		п.n.b.
EF2000: Tactcom	Flugsimulation		n.n.b.
Mission Impossible	Adventure		n.n.b.
Viper	Action	-	n.n.b.

#### PHILIPS MEDIA



Nach wie vor der einzige Titel mit sicheren Hit-Qualitäten bei Philips ist DOWN IN THE DUMPS, das sich nun bis in den September hinein verschoben hat. Von gleicher Mannschaft wird derzeit DEMON DRIVER programmiert, ein verrücktes Action-Rennspiel. Ballerspaß pur verspricht QAD, in dem man mit einem Raumgleiter über fraktale Landschaften hinwegdüst und Aliens gleich reihenweise vom Himmel holt. BATTLE SLAYER, ein Fantasy-Kampfspiel, bietet die üblichen Features im

Genre. NIHILIST ist ein Weltraum-Shooter für Puristen, die im Multiplayer-Spiel zu Hause sind.

Battle Slayer	Action	4. QT 96
Demon Driver	Rennspiel	4. QT 96
Down in the Dumps	Adventure	3. QT 96
MicroMachines 3D	Rennspiel	4. QT 96
Minitist	Action	4. QT 96
OAD	Action	4. QT 96
Voyeur 2	Interaktiver Film	3. QT 96



#### tys of the Behalds Gobiles 1-3 000 fores 3+4 egend of Kyrenise 1-2 resum Sur Larry -6 teohumon 1-2 zono: Mersion 1-2 and Merson 1+2 high 8 Mager 3-5 orkey Island +2 oca Quest 1-4 ince of Person 1+2 101-301 Flight 1+2 Test 25th con.+Star Trok 2 ...

#### SIE MÖCHTEN GELD SPAREN?

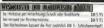
Unsero Preissenkungen helfen ihnen dabel:

- Lösungen mit Plänen etzt nur noch je 19,95 stott beher oft 30 -Sammelbände fit tos zu 6 Spiele jetzt nur noch je 25.- stott i schien Sie selb vergleichen Sie selbst die Preise unserer CD-ROM TOP TENI

feder Sammelband enthält Läsungen und - wa vorhanden - auch Pläne zu <u>mehreren</u> Spieren. Die enthaltenen Läsungen mit Plänen kännen Sie auch einzeln zu 19.95 in Band erhalten.

ACHTUNG: NEUE BESTELLZEIT und RUF-/FAXNUMMER

CPS FRANK HEIDAK Abtoilung "DIE RATGEBER" BÜRGERSTRABE 8-10 • 50667 KÖLN







PC CO-ROM BY 99.95

A-IHFO V 2.8

PC CO-ROSS BY 44.45

DIE SIEDLER 2 PC CB-ROM BA 69.95

	DIE WEITEREN PLÄTZE	D-RO
6.	CIVILIZATION 2 BY	89.9
5.	WARCRAFT 2 DV	79.9
6.	COMMAND & CONQUER BY	89.9
7.	TERRA NOVA DA	89.9
8.	STAR TREK DS 9 - HARBINGER DA	49.9
9.		99.9
	CARRIEL VINCERY & B.B.	

BESTELLANNAHME MO.-FR. 9ºº-17ºº UHR TELEFON(0221) 92571427

ACHTUNG: NEUE BESTELLZEITEN UND NEUE RUF-/FAXNUMMER! Außerhalb dieser Zeiten steht ihnen unter der obigen Nummer ein Anzufbenntworter zur Verfügung.

Auch unser Fax ist rund um die Uhr für Sie bereit. FAXGERÄT (0221) 25 69 86 Filt Post- oder Enghestellungen merkussen

Sie bitte oben hzw links eindeutig die gewührschten Artikel. Dann tragen Sie bittu rechts die benötigten Daten ein und schneiden die Anzeige aus bzw. kopiesen sie Tertig
ACHTUNG - HÄNDLER!

Software und Lösungen erwartet Sie bererts nen Händlerkotalog senden wir Ihnen gem ach Zugang des Gewerbenachweises.

UFTRAGGEBER	edingungen Druckfallar britision i	nd Prestedenagee	verbehelten) il	0: Eschanuty	diese Aszeige	werden bh		796
AME, VORNAME						V-1000 W	F1411111	
TRABE	*** ***********			******				*****
Z ORT					***			
LEFON		KUNDEN	-NR. (foll	s vorh.)				

#### AKTUELLES E



#### TRIMARK



HALLS OF THE DEAD, der Nachfolger des Rollenspiels Faery Tale Adventure.



MAGZONE, SciFi-Rennspiel unter Win95 mit Multiplayer-Option.

Gataxis	Strategie	n.n.b.			
Halls of the Dead	Rollenspiel	4. QT 96			
Maczone .	Remssiel	4, OT 96			

#### PSYGNOSIS





Besondere Leckerbissen hatte Psygnosis für Adventure-Fans zu zeigen. DIE STADT DER VERLO-RENEM KINDER basiert auf dem gleichnamigen Film. Als kleines Mädchen machen Sie sich auf die Suche nach den verschwundenen Kindern er Stadt. Dies geschieht in einer 3D-Umgebung, die Sie von mehreren Kamerapositionen einsehen können. Besonderes Augenmerk hat man auf die realistische Darstellung der Animationen gelegt. Auch ECSTATICA 2 erstrahlt in einem erstaunlichen Outfit. Die immer noch aus Ellipsenkörpern aufgebaute 3D-Welt ist nicht zuletzt durch die SVGA-Darstellung wesentlich detaillierter geworden. Über 2.000 Kameraperspektiven begleiten den Spieler auf dem gefahrvollen Streifzug durch eine verwunschene Welt. DISCWORLD 2 ebenso. Der schusselige Zauberer Rincewind erlebt seine witzigen Abenteuer nicht mehr in Standard-VGA, sondern in handgezeichneten SVGA-Comic-Animationen. Aber auch für die Action-Fans ist gesorgt. DESTRUCTION DERBY 2, MONSTER TRUCK MADNESS und WIPEOUT XL zeigen eindrucksvoll, wie kurzweilige Rennspiele auszusehen haben.

Alphastorm	Action -	4. QT 96
Achauor	Adventure	1.07 97
Blue Ice	Adventure	4. QT 98
Destruction Derby 2	Rennspiel	4. QT 96
Die Stadt der verlorenen Kinder	Adventure	4. QT 96.
Biscworld 2	Adventure	3, QT 96
Ressance 2	Action	3.0796
F1-Post Seeson	Remospiál	4. QT 96
Monster Truck Rally	Rennspiel	4. QT 95.
Rouney-Matthews	Action	4. QT.96
Sentiment	Rollenspiel	3. 07 98
řenka	Action	4. DT 95
The Adventures of Lomax in Lemmingland	Adventure	4. QT 96
The Fallen	Adventure	3. QT 96
The Island of Dr. Moreau	Adventure	4. QT 96
WipFout XI.	Renaspiel	4. QT 96
Zombieville	Adventure.	4. QT 96

#### **NOVALOGIC**

#### F-22 Lightning



Die Action-Simulations-Spezialisten haben ihre Voxel-Technologie verbessert und statten ARMORED FIST 2 und COMANCHE 3 mit der hochauflösenden Voxel 2-Engine aus. Dennoch entwickelte man für F-22 LIGHT-NING 2 auch die polygonbasierte Grafikdarstellung weiter. Die Verbesserungen der Grafikdengine machen sich besonders bei den 30-Diplekten bemerkbar, die jetzt wesentlich detailliterter sind und kaum noch verpixeln.

F-22 Lightning 2	Rugsimulation	4. QT 96
Comanche 3	Flugsimulation	1997
Armored Fist 2	Panzersimulation	4. QT 96

#### SIERRA



Einen alten Bekannten traf man mit LEISURE SUIT LARRY 7 wieder, dem Al Lowe wieder Leben eingehaucht hat. Nur thematisch ein Nachfolger ist PHANTASMAGORIA 2. In der völlig neuen Geschichte dreht sich jedoch wieder alles um die filmische Umsetzung des Bösen. BETRAYAL IN ANTARA, das Krondor-Sequel, dürfte Rollenspieler mit dem neuen Magiesystem und der detaillierten hochauflösenden Grafik überzeugen. LIGHTHOUSE, ein First-Person-Adventure im Jules Verne-Look, versetzt Sie in eine mysteriöse mechanische Welt, in der Sie Puzzles lösen und kleine Spiele gewinnen müssen, um einem gekidnappten

Professor wieder auf die Spur zu kommen. Besonders eindrucksvoll fanden wir BIRTHRIGHT. Das den AD&D-Welten entlehnte Rollenspiel verfügt über eine starke strategische Note sowie Actionparts, die in hervoragender Weise präsentiert werden. Mit CYBERGLADIATORS präsentiert Sierra sein erstes Kampfspiel, in dem Roboter nach RoR-Vorbild (Mirage) gegeneinander antreen. Ebenso auffällig war auch HUNTER HUNTED, bei dem es sich um ein gerendertes und gefilmtes 2D-Jump & Shoot-Spiel handelt.

Birthright	Rollenspiel	4. QT 96
Eagerly	Adventure	4. QT 96
Red Baron 2	Flugsimulation	4. QT 96
Lords of the Realm 2	Strategie	4. QT 96
Civil War General	Strategie	3. QT 96
Cybergladiators	Action	4. QT 96-
Hunter Hunted	Action	4. QT 96
Missionforce: Cyberstorm	Strategie	3, QT 96
Lighthouse	Adventure	3. QT 96
Betrayal in Antara	Rollenspiel	4, QT 96
Leisure Suit Larry 7	Adventure	4. QT 96
Phantasmagoria 2	Adventure	4. QT 96.

#### AKTUELLES

#### WARNER INTERACTIVE





Prall gefüllt war Warners Portfolio. Für das größte Aufsehen sorgte jedoch CREATURES. Mit den Routinen des "Zuchtprogramms für den PC" soll es das erste Mal gelungen sein. künstliches Leben von der Fortpflanzung über Lernphasen und Alterungsprozeß bis hin zum Tod zu simulieren. Der Spieler kann für seine "Haustiere" sorgen, mit ihnen spielen und sie lehren, wie sie in ihrer Welt am besten überleben können, ansonsten gehen sie zugrunde. Konventioneller gibt sich das Puzzle-Adventure aus der Ich-Perspektive SAFECRACKER, Sie schlüpfen in die Rolle des Sicherheitsexperten einer Tresorfirma und müssen Ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen und den Master-Safe des eigenen Chefs knacken. GLOBAL CHAOS (vormals Your Personal Amok) ist für uns einer der Geheimtips in diesem Jahr. Das 3D-Action-Strategiespiel verfügt über eine hervorragende Grafik-Engine und eine geniale Umsetzung des Spielprinzips. Als Chef einer Kampfbasis muß man seine Boden- und Lufteinheiten geschickt gegen eine feindliche

Übermacht führen. Das Besondere daran ist, daß man jederzeit in die Cockpits der jeweiligen Fahrzeuge einsteigen kann.

		-			
3:Skulls of the Tolbers	Adventure	3. QT 96			
Assassin 2015	Action	4. QT 96			
Constructor	Simulation	4. QT 96			
Creatures	Simulation	3. QT 96			
Deadlock	Strategie	3. QT 96)			
Eradicator	Adventure	4. QT 96			
F1	Rennspiel	3. QT 96			
Global Chaos	Action	3. 07 967			
International Moto X	Rennspiel	3. QT 96			
M.Z.A.	Flugsimulation	3. QT 95			
NPL Legends 197	Sport	4. QT 96			
Ravage	Action	4. QT 96			
Safecracker	Adventure	3. QT 96.			
Smart Petrol	Adventure	3. QT 96			
Squeezils	Action	4. QT 96			
Star Control 3	Strategie	3. QT 96			
Super Bubsy	Action	3. QT 96			
Test Drive: Offroad	Rennspiel	4. QT 96			
The Drowned God	Rollenspiel	4. QT 96			
The Egyptian Jukebox	Rollenspiel	4. 0T 98			

#### VIRGIN. WESTWOOD



Geradezu pompös war wieder einmal der Auftritt Virgins. Nicht nur, daß man mit Westwood zusammen erstmals eine spielbare Version des nächsten Command & Conquer-Spiels Alarmstufe Rot zu sehen bekam (Thema des Monats ab Seite 30), auch aus dem eigenen Lager hatte man mit NHL POWERPLAY 96 und TOONSTRUCK echte "Eyecatcher" im Programm. Das seit langem in der Entwicklung befindliche Cartoon-Adventure verbindet Videosequenzen und verrückte Comicsequenzen zu einem spektakulären optischen Ergebnis. Ganz so, wie sich eben der Hauptdarsteller, ein Comiczeichner, der in seiner Cartoon-Welt gefangen ist, fühlen muß. Ebensowenig mit optischen Reizen sparte Westwoods Rollenspiel LANDS OF LORE: GÖTTERDÄM-MERUNG. Die phantastischen Zwischensequenzen gehen nahezu unbemerkt in die neuartige SVGA-3D-Engine über, die in einer kompletten 32 Bit-Architektur programmiert wurde. Ebenfalls neu: CADDY HACK, ein Minigolf-Spiel mit





Strategie- und Puzzle-Einlagen, GRID RUN-NER, ein rasantes Labyrinth-Spiel, sowie GA-LACTIC MIRAGE, ein SGI-gerendertes Echtzeit-Strategiespiel.

Toonstruck	Adventure	7,000	4. OT 88
Galactic Mirage	Strategie	2000	8.mail
Grid Runner	Action	7.00	0.0.0
NHL Powerplay '96	Sport	4000	H.H.D.
Caddy Hack	Sport	-	n.n.b.
C&C Alarmstufe Rot	Strategie		3. QT 96
Lands of Lore 2	Rossenspret		4, (1) 96
Heart of Darkness	Action		4. QT 96

#### GAMETEK



Klassische Grafik-Adventures hatte Gametek im Angebot. ALIEN INKIDENT bringt echten Horror in eine ganz normale Halloween-Nacht. Durch ein Zeit-Raum-Loch gelangt ein Alien-Raumschiff in die Erden-Dimension und sorgt für Chaos im Diesseits. Haben Sie sich schon einmal unwersehens in einer außerirdischen Welt wiedergefunden, in der nichts Bekanntes mehr seine Gültigkeit hat? In ABDUCTION können Sie den Spielcharakter durch die mißliche Situation und über 100 Locations nach Hause auf Erden führen. NET:ZONE hingegen bietet in einer Spionage-Story Gameteks erstes 3D-Adventure aus der Ich-Perspektive.

Historian	Adventure	1. 97 97
Per Incident	Adventure	3. QT 96
itimperor of the San	Strategie	4. QT 96
Mutant Penguins	Strategie	n.h.b.
Net:Zone	Adventure	3. QT 96
Soul Hunt	Action	4. QT 96
Surface Tension	Action	3. OT 96

## BEYOND THE DARK PORTAL



2 X 12 NEUE SZENARIEN



NEUE HELDENFIGUREN



SO MEHRSPIELER-KARTEN



NEUE 3D-ANIMATIONEN

Die Allianz von Lordaeron siegt, doch der dämonische Ner zhul errichtet das Dunkle Portal wieder und entwendet ein magisches Buch von ungeheurer Zauberkraft. Damit kann er bald Azeroth und viele weitere Länder erobern. Um dieses Unheil abzuwenden, müssen die Menschen zum ersten Mal überhaupt in die sumpfige Welt der Orcs eindringen — jenseits des Dunklen Portals

## EXPANSION SET



Im Eddusiv-Vertrieb von:

BLZARD

http://www.blizzard.com

#### **Command & Conquer: Alarmstufe Rot**

## JAWOHL SIR!

Es war ein Phänomen. 1995 schlug Westwoods Command & Conquer im wahrsten Sinne des Wortes wie eine Bombe in die PC-Spielergemeinde ein. Hunderttausende waren über Monate gefangen von der Atmosphäre und dem Thrill der bis dato einzigartigen Mischung aus Strategie- und Action-Spiel. In wenigen Monaten soll mit "C&C: Alarmstufe Rot" der nächste Streich folgen.

ach einem derartigen um-Konflikt ist es für jeden Entwickler eine Herausforderung, an den Erfolg anzu-knüpfen. Die kalifornischen Westwood Studios haben sich dabei für einen dreigeteilten Weg entschieden: Zuerst bot man auf gleicher technischer Basis den vielen C&C-Spielern mit der Mission-CU "Der Aus-

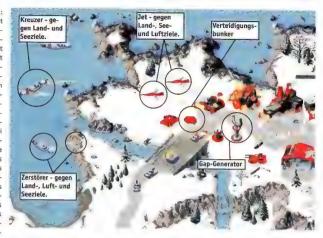
nahmezustand" eine neue Challenge, die es in Sachen Schwierigkeitsgrad in sich hatte. Zeitgleich arbeitete man aber an der Entwicklung von C&C Alarmstufe Rot, dessen Szenario, in der Vergangenheit liegend, die Historie für die bekannte C&C-Welt der GDI- und NOD-Kriege bereiten soll. Zu guter Letzt ist man natürlich eifrig dabei, an der echten Fortsetzung zum Ti-



berium-Konflikt zu arbeiten: C&C 2: Tiberium Sun. So ist "C&C Alarmstufe Rot", Westwoods zweites Spiel der C&C-Serie, nur in technischer Hinsicht als Weiterentwicklung, nicht aber als Fortsetzung des Tiberium-Konflikts anzusehen. Alarmstufe Rot (die englische Version trägt den Titel "Red Alert") versetzt den Spieler als Befehlshaher in die Zeit des Zweiten Weltkriegs und ist damit in der Chronologie der C&C-Spiele quasi der Prolog zum Tiberium-Konflikt. Westwood gestaltet die Hintergrundgeschichte Zweiten Weltkriegs allerdings unter anderen gesellschaftspolitischen Ausgangspositionen als die Geschichtsbücher. Die "entnazifizierte" Ausrichtung des Szenarios kann man durchaus als cleveren Marketing-Schachzug verstehen. An keinem anderen Ort der Welt hat sich das erste C&C-Spiel so gut verkauft wie in Deutschland, Über 400.000 Exemplare sind hierzulande schon über die Ladentheken gewandert. Indem die Kalifornier das Dritte Reich im Spieldesign außen vor lassen. steht man im erfolgreichsten Absatzmarkt gleich auf sichererem Terrain. Denn gerade im Zusammenhang mit Computerspielen ist dieses dunkelste Kapitel deutscher Geschichte ein Reizthema in deutschen Behörden.

#### Umgeschriebene Geschichte

In den 40er Jahren des 20. Jahrhunderts existieren kein Hitler und kein Nazideutschland, Stattdessen überzieht die Sowietmacht unter der Führung des Tvrannen Josef Stalin ganz Europa mit Krieg und Terror, Ein Land nach dem anderen wird von der Roten Armee überrollt, Eurona steht kurz vor dem Fall. Der Spieler übernimmt die Rolle der Alliierten, deren Schulterschluß erst vollzogen wird, als Stalin sich auf den Sturm Deutschlands vorbereitet. An diesem Punkt beginnt das eigentliche Spiel, und man darf sich für eine von drei unterschiedlich schweren Kampagnen entscheiden, deren Grenzen aber im weiteren Spielverlauf ver-



schwimmen. Im niedrigsten Schwierigkeitsgrad übernimmt man die Führung der britischen Streitkräfte und ist in erster Linie mit dem Aufbau der Nachschubwege für die beiden anderen Kampagnen verantwortlich. Hier findet sich der Lage des königlichen Inselreiches entsprechend eine Vielzahl an Marine-Missionen. Die Kampagne mittlerer Schwierigkeit entwickelt sich im Süden Europas um die spanische Halbinsel. Hier wird der Spieler überwiegend mit den Land- und Stellungsgefechten

konfrontiert und ist damit heschäftigt, die Rote Armee in Schach zu halten. Der große Showdown der dritten Kampagne verlegt das Szenario inmitten des Peloponnes. Rund um Griechenland entwickelt sich die große Auseinandersetzung, die ein umfassendes Kommando über alle Truppengattungen in der Luft, zu Lande und zu Wasser erfordert. In umgekehrter Weise kann auch die Rolle des Bösewichts und die Führung der Sowiettruppen übernommen werden. Je nach gewählter Verzweigung in den



DIESER AUSSCHNITT DER TECHNISCH FASZINIERENDEN VIDEOSE-QUENZEN ZEIGT EINE AUFNAHME DES WAFFENSCHACHTS EINES BOMBERS, DER SICH DIREKT OBER DEM ZIEL BEFINDET UND SEINE EXPLOSIVE FRACHT ABWIRFT.

#### NEUE EINHEITEN

Über 30 neue Einheiten. Fahrzeuge und

Gebäude hat sich Westwood für C&C Alarmstufe Rot einfallen lassen. Hier eine Aufstellung der uns bis heute bekannten Neuerungen:

#### Gebäude und Einrichtungen: Schiffswerft

Chronosphere Gap-Generator Tecla-Coil

Artillerie-Stellung Raketenabschuß-Basis

Verteidigungs-Bunker Fahrzeuge:

Schürf-Transporter

Schwerer Panzer Mobiler Radar-Störsender

Mobile Raketenabschuß-Rampe

Schiffe: Zerstörer

Kreuzer U-Boot

#### Flugzeuge: Bomber

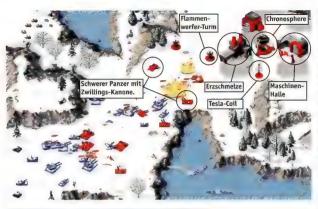
Kampfiet. Kampfeinheiten:

#### Fallschirmspringer

Sanitäter Sahoteur Dieh Spion

Sonstiges: Wachhund

Landmine





IM WEITEREN SPIELVERLAUF UND BEI ENTSPRECHENDEM FORT-SCHRITT IN DER FORSCHUNG STEHEN IN CEC ALARMSTUFE ROT AUCH RAKETENABSCHUSS-BASEN ZU VERFUGUNG



Kampagnen erstreckt sich das Spiel auf mindestens 13 Missionen je Partei.

#### Künstlerische Freibeiten

So wie Westwood ein fiktives Szenario in den Boden der realen Geschichte geoflanzt hat. nimmt man sich auch in Sachen damaliger Technologie und Wissenschaft die künstlerische Freiheit Grenzen zwischen Realität und Phantasie verschwimmen zu lassen. Beispielsweise befindet sich die Luftfahrt-Technik im konstruierten Umfeld der 40er Jahre auf heutigem Entwicklungsstand. Darüber hinaus sind die in der Mitte "unseres" Jahrhunderts gescheiterten Militär-Phantastereien wie das Rainbow- und Philadelphia-Projekt nun doch geglückt und geben beiden Parteien mächtige Waffen an die Hand, wie zum Beispiel den "Gap-Generator". Er umgibt Kampfeinheiten mit einem undurchdringbaren Energiefeld das zwar sichthar ist, aber sein Inneres nicht preisgibt. So sieht der Gegner zwar feindliche Einheiten heranrücken, kann aber keine 100%ig geeigneten Gegenmaßnahmen treffen. Das Überraschungsmoment verbleibt auf der Seite des Angreifers, Eine andere mächtige Phantasie-Waffe stellt die "Tesla-Coil" dar. Sie verfügt in etwa über die gleichen Verteidigungsqualitäten wie die Lasertürme der NOD aus dem Tiberium-Konflikt, Dabei handelt es sich um riesige Elektro-Spulen, die gegnerische Einheiten mit gewaltigen blitzähnlichen elektrischen Entladungen auf Distanz halten

#### Authentische Atmosphäre

In Sachen grafischer Darstellung des Spielgeschehens orientiert sich C&C Alarmstufe Rot mit dem Art Deco" der 40er Jahre wieder an der Wirklichkeit. Die Darstellung bekannter Einheiten wurde zwar zum Teil aus dem Tiberium-Konflikt übernommen neue Fahrzeuge iedoch und vor allem die Gebäude wurden in 3D-Grafikprogrammen dergestalt konstruiert, daß sie in ihrer detailverliebt gerenderten Optik einer Hollywood-Produktion wie der "Schlacht um Midway" entsprungen sein könnten. Und natürlich findet der Spieler in dieser Zeit

#### **NEUES OUTFIT**

Die Westwood-Truppe ruht sich nicht auf ihren Lorbeeren aus, sondern feilt weiterhin an jeder Ecke des Spiels, um auch in Sachen Menü-Design auf der Höhe der Zeit zu bleiben. Hier sehen Sie die Icons identischer Einheitensymbole aus drei Spiel-Versionen im Vergleich.

Infanterist Spähpanzer

Command & Conquer: Der Tiberium-Konflikt (1995)



Command & Conquer: Der Tiberium-Konflikt Win (1996)









HELIKOPTER GREIFEN DAS GEGNERISCHE HAUPTQUARTIER AN UND WERDEN IHRERSEITS VON EINER TESLA-COIL ATTACKIERT.

auch kein Tiberium, das ihm den entwickeln kann. Über dreißig Ausbau seiner Basis und den Aufbau einer schlagkräftigen Armee finanzieren könnte. Stattdessen muß Ausschau nach Bodenschätzen gehalten werden, bevor man diese mit Schürf-Fahrzeugen zutage fördert und neue Gebäude und Einheiten

emet COUNTDOWN Westwood zählt die Tage bis zum (amerikanischen) Release von

C&C Red Alert, Auf der firmeneigenen Homepage zählt ein Java-Script die Zeit bis zum Verkaufsstart. Der Stand bei Redaktionsschluß: 118 Tage, 4 Stunden, 56 Minuten und 45 Sekunden.

http://www.westwood.com /redalert/redalert.html

neue Objekte finden sich in C&C Alarmstufe Rot (siehe Kasten: Neue Einheiten), Der gravierendste Unterschied im Spielablauf zum Vorgänger ist sicherlich der Einsatz von Kampfeinheiten zur See wie Zerstörer. Kreuzer und U-Boote, die mit unterschiedlicher Bewaffnung auch Land- und Luftziele ins Visier nehmen können. Aber auch die Möglichkeiten der Luftwaffe sind mit Bombern, Kampfiets und Fallschirmspringern deutlich ausgebaut worden. Komplettiert wird das authentische Bild damaliger Gefechtsführung durch Einheiten wie Sanitäter, Saboteure, Diehe. Spione, Wachhunde, Landminen Bunker und mobile Radar-Störsender.

#### MEHR ÜBERSICHT

Mit der Windows-Portierung und C&C Alarmstufe Rot erhält man nicht nur nur ein neues Menü-Design und eine detailliertere Radarkarte, sondern natürlich auch

die schmerzlich vermißte SVGA-Darstellung, Unser Beispiel aus dem Tiberiumkonflikt in der Urfassung und der Windows-Version demonstriert, daß nun das Spielfenster einen um etwa 2/3 größeren Bildausschnitt zeigt.





#### Technische Weiterentwicklung

So wie Westwoods neues C&C-Spiel thematisch einen Blick zurück in die eigene Geschichte wirft, zeigt sich Alarmstufe Rot in technischer Hinsicht als Schritt nach vorne. Da erscheint der schon 1995 angemahnte SV-GA-Modus nur das Geringste (siehe Kasten: Mehr Übersicht), Insbesondere im Bereich der künstlichen Intelligenz besann man sich auf die alten Tugenden aus

im Echtzeit-Strategie-Genre setzte im Gegensatz zum Tiberiumkonflikt wieder auf situationsabhängige KI. Während beispielsweise die Spice-Erntemaschinen aus Dune 2 bei feindlichen Angriffen noch das Weite suchten, gingen die Tiberium-Harvester auf der Suche nach dem nächsten Feld stur ihrem Auftrag nach und schließlich im gegnerischen Beschuß in Flammen auf. Die Computer-Intelligenz in Dune 2-Zeiten. Westwoods Debüt Alarmstufe Rot reagiert wieder





NACH ENTWURFEN MIT PAPIER, BLEISTIFT UND AIRBRUSH WERDEN DIE ERGEBNISSE IN 3D-GRAFIKPROGRAMMEN ALS DRAHT-GITTERMODELLE NACHGEBAUT UND MIT TEXTUREN UBERZOGEN LINKS EIN RAKETENTRANSPORTER, RECHTS EIN KREUZER

#### THEMA DES MONATS C&C: ALARMSTUFE ROT

auf spezifische Situationen und aktuelle Umgebungsparameter. was natürlich auch bedeutet. daß der Computergegner weniger leicht berechenbar sein wird. Westwood ist derart überzeugt von der Leistungsfähigkeit der KI-Engine, daß man sich sogar dazu entschlossen hat, die Option eines einstellbaren Schwierigkeitsgrades zu implementie-Die selbstmörderische Dummheit so mancher Finheit soll endlich der Vergangenheit angehören. Auch das ohnehin schon gelungene Benutzer-Interface wurde noch einmal überarbeitet. Gruppierte Truppenteile können nun in festgelegten Formationen vorrücken, und es können neuerdings Wegmarken für eine exakte Streckenführung gesetzt werden. Dies ist besonders bei großen Truppenverbänden ratsam, denn im ersten Teil suchten sich einzelne Einheiten einen eigenen, abenteuerlichen Weg zum gesetzten Zielpunkt, oftmals mitten durch die Reihen des Gegners. Mit in das Bild des situationsangepaßten Spielverlaufs reiht sich auch die musikalische Gestaltung, die sich ebenfalls an die Sound-Engine aus Dune 2 anlehnt. In C&C Alarmstufe Rot werden die Industrial-Musiksamples auf das Spielgeschehen abgestimmt und nicht wie im Vorgänger ganze Stücke hintereinander abgespielt.

#### Die eigentliche Herausforderung

Seine besondere Faszination entwickelt Command & Conquer aus dem Multiplayer-Spiel per Netzwerk oder Modem, Kein PC kann hisher einem menschlichen Gegenüber in Sachen Intelligenz und vor allem Spielmotivation aleichkommen. Dies ist einer der Gründe, weshalb die Kalifornier besonderes Augenmerk auf die Verbesserung der Multiplavermöglichkeiten gelegt haben. Gleich eingebaut ist in Alarmstufe Rot die Möglichkeit des direkten "Head-to-Head"-Internetspiels. Außerdem werden IPX-Netzwerke nun bis zu sechs Spielern unterstützt und zugleich wird ein verbessertes Chat-System geboten, das längere Mitteilungen zuläßt. Schmerzlich vermißt hat man bislang auch eine Speichermöglichkeit in der Mehrspieler-Option, die nun sowohl für Netzwerk- als auch Modemspiele bereitgestellt wird. Wem es im Mehr-Fronten-Gefecht an Übung fehlt, der darf sich im neuen Solo-Multiplaver-Spiel mit fünf Computergegnern das nötige Know-how aneignen. Bei der erhöhten Spielerzahl (maximal vier Spieler im Tiberiumkonflikt) muß natürlich auch die Dimension des Spielfelds steigen, was den Multiplayerkarten die doppelte Größe als bisher beschert. Nur zum Teil wur-



AUCH DIE ÖLFÄSSER IN DER GEGNERISCHEN BASIS KÖNNEN MIT GEZIELTEN SCHUSSEN IN DIE LUFT GEJAGT WERDEN

#### GDI UND NOD-DIE FAKTER

Die Bruderschaft von Nod Allgemein als "Die Bruderschaft", "Die

Wege von Nod" und "Sha'Seer" bekannt.

Gründung:

Ideologie:

 Befehlshaber: Einsatzgebiete:

 Militärisches Potential:

Wirtschaftskraft:

Politischer Einfluß:

Angliederung:

Datum unbekannt, Gerüchte besagen, die Wurzeln der Bruderschaft reichen bis in die Zeit vor Christi Geburt zurück. Kontrolle über die globalen Energievorräte. Kane alias Caine, Jacob.

Weltweit, Stützpunkte in Kuantan, Malaysia: Ar-Rub'al-Khali, Saudi Arabien: Tokio, Japan und Caen, Frankreich. Bislang als kleine Terrorgruppe eingestuft. Ein Politskandal in der US-Rüstungsindustrie enthüllte, wie aut die Bruder-

schaft mit Land-, Luft- und Seestreitkräften ausgerüstet ist. Beachtlich. Aktives Kapital wird auf über \$ 250 Milliarden geschätzt.

Alleinige Geldgeber der "Fist of Allah"-Partei in Jordanien (52%), der "United we stand"-Partei in den USA (12%), der "Albion! First"-Partei in Großbritannien (25%). Irisch-Republikanische Partei, Islamische

Jihad, Rote Khmer.



Allgemein als GDI bekannt. Vor 1966 bezeichnet als "Gruppe Spezialauftrag Echo".



 Gründung: Ideologie:

12. Oktober 1995 gemäß dem Globalen Verteidigungs Gesetz der Vereinten Nationen. Durchsetzung des Globalen Verteidigungs Gesetzes unter Berücksichtigung der Charta

der Vereinten Nationen. Befehlshaber: Brigadegeneral Abra Shepherd, Stabschef,

Militärkommando Vereinte Nationen. · Einsatzgebiete: Kommandozentrum Vereinte Nationen,

Standort: Geheim Militärisches Gemäß des Globalen Verteidigungs

Potential: Gesetzes, Artikel V, Abschnitt 3A, §12. Wirtschaftskraft Finanziert von den Vereinten Nationen sowie

Landesregierungen, öffentlichen Organisationen und privaten Unternehmen.

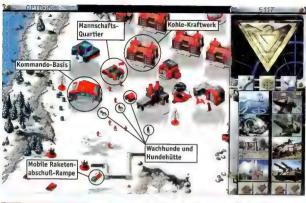
 Politischer Einfluß: Keiner, Operiert im Rahmen des Globalen Verteidigungs Gesetzes und unter dem Befehl des Sicherheitsrats der Vereinten Nationen. Vereinte Nationen.

· Angliederung:



EINE DER KONZEPT-SKIZZEN ZU CEC ALARMSTUFE ROT ZEIGT EINE MOBILE RAKETENABSCHUSS-RAMPE. NACH DEM SKIZZIEREN HAT SICH DER GRAFIKER ZUFRIEDEN ZURÜCKGE-LEHNT UND SEINE KAFFEETASSE UNTEN LINKS AUF DAS BILD GESTELLT.

#### C&C: ALARMSTUFE ROT THEMA DES MONATS





ERSTMALS WIRD IN CEC AUCH ZUR SEE GEKÄMPFT, MIT DABEI DIE U-BOOTWAFFE

den die vielen Bittsteller in Sachen Level-Editor gehört. Zwar ist ein derartiges Utility Bestandteil des Programmpakets. allerdings können mit dem Editor nur Multiplayer-Karten gestaltet werden. Westwood und Virgin behalten sich weiterhin alle Möglichkeiten vor, exklusive Zusatz-Missionen für das Einzelspiel zu veröffentlichen.

#### Der nächste Blockbuster?

Ob C&C Alarmstufe Rot an die Erfolge des Tiberium-Konflikts anknüpfen kann, zeigt sich spätestens în zwei Monaten, wenn im August die Händlerregale gefüllt sein werden. Nach den vorliegenden Informationen und den Eindrücken unseres Testspiels während der E3 in Los Angeles scheint Westwood die Weichen jedenfalls richtig gestellt zu haben. Ein weiteres Indiz für das hohe Interesse in Spielerkreisen ist die anhaltende Präsenz des Themas, sei es in Internet-Newsgroups, dem WWW oder Online-



DER GEWALTIGE GAP-GENERATOR IST DAS ERGEBNIS GEHEI-MER MILITAR-FORSCHUNG IN DEN 40ER JAHREN. ER UMHULLT TRUPPENTEILE MIT EINEM UNDURCHDRINGLICHEN ENERGIEFELD.

Diensten. Seit Monaten wird dort diskutiert, werden Meinungen und Gerüchte ausgetauscht und vor allem Multiplayer-Spiele in eigens eingerichteten C&C-Ligen ausgetragen. Die Einführung der C&C-Serie könnte sich für Westwood und Virgin als wahre Goldgrube erweisen, die noch lange nicht versiegt. Fakt ist, daß man sich der Anziehungskraft des Spielsystems nur schwer entziehen kann: Command & Conquer setzt auf den Reiz, den Spielzeug- oder Zinnsoldaten schon seit Jahrhunderten ausüben, und verbindet ihn mit moderner Software-Technologie in Form einer durchdachten Benutzerführung und hervorragender optischer und akustischer Präsentation. Diese Erfolgsstory scheint gerade erst begonnen zu haben.

Christian Müller

Vuraussichtsich: 486/100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

nik VGA und SVGA; General Midi/SB Multiplayer 6 Sp.-Netzwerk, Internet, Modem Sprache: deutsch

Hersteller: Westwood/Virgin

Action =

Rätsel =

Strategie III

Erscheint: August 1996 ☐ Wirtschaft ■

#### MEHR ÜBER NEUE SPIELE FINDEN STF IN DER VORSCHAU

Zu Besuch bei Interplay . Delirium ..... Descent to Undermountain . . 153 Dragon Dice ......



URPS													.154	
1.A.X.												÷	.153	
of Light & Darkness154														
tar Tre	ياد	. /	١	-	Н	۵	m	137					152	

Segas PC-Offensive



Dark Earth ein Spiel-Konzept



Mindscape Fantasy-Action-Adventure. sieht schon in frühem Stadium verdammt gut aus.

Ultima Online



Der Rollenspiel-Klassiker tritt in eine neue Ära. Per Internet-Verbindung können Spieler aus aller Welt mit ihrem Alter Ego in Britannia die nächste Stufe der

PC-Rollenspie-



**SEGAS** KNOCKOUT **SIEGER** 

> Kampfsnie-Eine wirklich traurige Geschichte. Neben zweitklassigen 2D-Prügelorgien, gemeint sind hier Street Fighter und seine ähnlich banalen Hau-Drauf-Kumpanen. gibt es nur ei-

nen einzigen herausragenden Titel. Dazu muß man aber sagen, daß die bisherige Referenz FX Fighter in keiner Weise Virtua Fighter Remix Paroli bieten kann. Relativ miese Grafik. schlechte Animationen und eher langweiliges Gameplay zeichnen alle anderen Produkte im Vergleich zum neuen Sega-Hit aus. Auf den ersten Blick ist die Überlegenheit von Virtua Fighter

Remix bereits klar, Jeder Charakter ist fein detailliert aus Polygonen aufgebaut, sogar einzelne Finger, und Zehen wurden berücksichtigt. Dagegen wirkt FX Fighter mehr als nur oberflächlich, es fehlt einfach an Tiefgang. Wo Virtua Fighter unter anderem auch eine Identifizierung des Spielers mit seinem Charakter erreicht, die sich selbstverständlich enorm auf die Motivation auswirkt, ist FX Fighter einfach nur flach und gestaltlos. Zu einem realistisch wirkenden Spiel gehört eben gerade im Genre Action auch hervorragende Grafik, schließlich ist das menschliche Vorstellungsvermögen beschränkt. Unbestreitbar hat Virtua Fighter Remix die meisten Polygone pro Figur, selbst wenn man den Vergleichsrahmen auf alle anderen Genres erweitert. Aber das ist naturlich noch nicht alles. Jeder Charakter bekommt durch liebevolle Texturen erst noch so richtig Farbe. So kann man mit Freuden einzelne Gesichtszüge und

PCACTION



AKIRAS EXTRA-MOVES KOMMEN BLITZSCHNELL UND WERFEN DEN GEGNER AUCH NOCH SEHR WEIT ZURUCK.



SO GEHT MAN DOCH NICHT MIT DEM SCHWESTERLEIN UM DER CLOSELINE IST EIN SEHR EF-FEKTIVER WURF, ABGESEHEN VOM SCHADEN STEHT MAN ANSCHLIESSEND HINTER DEM GEGNER. Stickereien auf der Weste erken- seiner ganzen Pracht genießen Meinung, daß ein großer Spiele

Stickereien auf der Weste erkennen. Auch in dieser Beziehung setzt sich Virtua Fighter Remix souveran an die Spitze und gilt als neue Referenz, Selbst dem Boden und der Decke bzw. dem Hintergrund wurden noch ausreichend Aufmerksamkeit geschenkt, um den Kämpfern ein passendes Ambiente zu bieten. Winzige Kleinigkeiten, wie zum Beispiel die geflochtene Haarpracht von Lau, verhalten sich realistisch und flattern nicht einfach in einem imaginären Wind

## Faszination Technik

Kein Wunder, daß diese Details laufen haben, wenigstens die Rechenpower ohne Ende benötigen. Um Virtua Fighter Remix in Sega vertritt nach wie vor die

zu können, sollte es schon ein Pentium 90 mit 16 MB RAM und einer 2 MB-Grafikkarte sein Wenn letzere dann noch über 3D-Beschleunigung verfügt, um so besser. Wessen Hardware diesen Anforderungen nicht gewachsen ist, der kann auf einige Detailstufen verzichten, um eine passable Geschwindigkeit und vor allem ruckelfreies Spielvergnügen zu erreichen. Da der Sega-Titel ein reines Windows 95-Produkt ist, dürften auch so ziemlich alle, die das neue Microsoft-Betriebssystem auf dem heimischen Rechner laufen haben, wenigstens die Mindestkonfiguration erfüllen,

Meinung, daß ein großer Spielemarkt nur für leicht bedienbach Plattformen möglich ist. Inwieweit das auch wirklich auf Windows 95 zutrifft, bleibt fragich, damit wurde auf alle fälle auch der späte Einstieg ins PC-Geschäft begründet. Trotzdem sollte man richt vergessen, daß es Sega doch geschafft hat, dieses Spiel ohne merkliche Abstriche 1:1 zu konvertieren, und zwar

VERGLEICH Bei einer Konvertierung steht natiirlich immer der große Veraleich mit den anderen Systemen an. In diesem Fall ist das natürlich die Saturn- und Automatenversion. Zumindest grafisch ist der PC überlegen. Das gesamte Spiel läuft in SVGA; es sticht somit den Saturn aus und ist dem Automaten ebenbürtig. Für einen flüssigen Ablauf benötigt man aber einen leistungsstarken PC. ein Problem, das natürlich weder bei Saturn noch beim Automaten auftritt. Der Sound ist bei Saturn und PC absolut identisch, nur der Automat hinkt ein kleines bißchen hinterher, da hier die Hintergrundmusik vom Chip und nicht von der CD kommt. Nur im Punkt der Steuerung tritt beim PC mit digitalen Eingabegeräten wieder die alte Krankheit auf, ein analoger Joystick ist gar gänzlich unbrauchbar. Am einfachsten hat es der Spieler mit dem Automaten, dicht gefolgt vom Saturn mit den gewöhnlichen Pads. Auch über Pad ist die Kontrolle am PC nicht so ideal, da nicht alle sechs Knöpfe darauf belegt werden können. Um sämtliche Moves perfekt auszuführen, darf man deswegen das Pad nicht in der Hand halten, sondern muß es irgendwo aufstiltzen

## O DIE MOVES

Taste/n

Die Zahl der Standard-Moves, die jeder Charakter besitzt, ist denkbar gering (P = Punch, K = Kick, B = Block; H = Hoch, M = Mittet, T = Tief, W = Wurft W = Wurft, W = wehrt H/M-Schläge ab, L = Liegend). Viele der aufgeführten Moves lassen sich kombtnieren, womit die Zeitspanne, in der ein einmal getroffener Kämpfer sich nicht verteidigen kann, ausgemützt wird.

Höhe Schaden Geschwindigkeit Reichweite

PALI	1. 1. 99°
The same	The state of the s
81-3	A State of the

DER SIDEKICK VON PAI HAT EINE ERSTAUNLICHE REICHWEITE. AUCH DIE SCHLAGKRAFT IST BETRÄCHTLICH, DA HEBT KAGE AB.

P	H	klein	sehr schnell	klein
K	Н	mittel	mittel	mittel
₩P	T	klein	sehr schnell	klein
₩K	T	klein	schnell	mittel
<b>%</b> K	М	mittel	mittel	groß
P+V	W	groß	mittel	klein
#/±/%K	М	mittel	Sehr schnell	mittel
<b>★</b> K	M	klein	langsam	mittel
#/\$/\$,\$/#K	M	groß	sehr langsam	groß
Alle weiteren Spri	ıngangri	iffe sind hö		3
Finishing Moves:				
<b>≜</b> P	L	mittel	langsam	groß
<b>♠</b> P	L	groß	sehr langsam	groß
Am Boden:			J	3
KKKK	М	mittel	schnell	mittel
■ KKKK	T	mittel	schnell	mittel
Blaue Pfeile bedei	uten, da	ß die Taste	gehalten werden r	
		_		

## TEST DES MONATS VIRTUA FIGHTER



DIE ZWEI SCHNELL AUFEINANDERFOLGENDEN KICKS AKIRAS SIND EIN GEFÜRCHTETER EXTRA-MOVE DANACH MUSS DED KUNG FU-MEISTED ABED EINE KURZE PAUSE EINLEGEN

gas Vertragspartner Diamond Virtua Fighter, Daytona usw. Multimedia, der die 3D-be- auslegt, guckt jetzt natürlich in ter. schleunigte Grafikkarte Diamond die Röhre. Denn die reine Soft-

ohne zusätzliche Hardware. Se- Edge herstellt und speziell auf ware-Lösung ist qualitativ ebenbürtig und erheblich preiswer-

### Imitation

So perfekt die grafische Seite auch bewältigt wurde, erst durch das hervorragende Gameplay wird Virtua Fighter Remix sicherlich zum Dauerbrenner, zumindest bis auch der zweite Teil für den PC erscheint. Mit insgesamt sieben plus drei Knöpfen zwingt man den Charakteren seinen Willen auf. Davon dienen vier der Richtungssteuerung, die den Kämpfer knien, laufen, gehen sowie vorwärts und rückwärts springen lassen. Dazu kommen drei Aktionsknöpfe, jeweils einer für Abwehr, Faustschläge und



LAU BLOCKT AKIRAS KICK UND WIRD GLEICH KONTERN ((INITEAL)





Kicks. Die letzten drei Knöpfe schließlich vereinfachen, wie auch am Saturn-Pad, Kombinationen der drei Aktionsknöpfe. Alternativ zur Tastatur darf auch ein Joypad bzw. -stick benutzt werden. Von den sechs Knöpfen lassen sich allerdings nur die drei unbedingt notwendigen verwenden. Damit werden sämtliche Moves, und das sind eine ganze Menge, ausgeführt. Virtua Fighter verzichtet aber vollständig auf Specials, die sich bedenkenlos ins Reich der Phantasie verweisen lassen. Hier werden keine Feuerbälle geschleudert, keine Glieder plötzlich verlängert und auch keine Gegner eingefroren. Jeder gezeigte Move ist in der Wirklichkeit auch umsetzbar bzw.

## ZUSATZNUTZEN PC

Die PC-Version ist die erste und einzige, bei der die Darstellung in verschiedener Hinsicht eingestellt werden kann. Zum einen läßt sich die imaginäre Kamera vor- und zurückbewegen. So ist es möglich, die Kämpfer aus allernächster Nähe zu betrachten oder aber das Umfeld, sprich die Ringenden, immer genau im Auge zu behalten. Weiterhin läßt sich der Winkel zu den Gegnern von 90° wegdrehen. Für das Spiel ist diese Option natürlich kaum nützlich. läßt sich doch der Abstand so nur noch sehr schlecht abschätzen. Andererseits darf man so etliche Special-Moves einmal aus einer ganz anderen, vorgegebenen Perspektive bewundern. Außerdem bleibt die Wahl des Hintergrunds und Bodens sowie deren Helligkeit und die Helligkeit der Kämpfer dem Spieler überlassen. Wer wegen des netten metallischen Sounds am liebsten. auf den Stahlplatten kämpft, kann das somit gegen ieden Gegner auch im Arcade-Modus tun.



AUS VOLLEM LAUF PACKT JACKY AKIRA UND SCHMETTERT SEINEN KOPF AUF DEN BODEN. DAS WAR'S DANN WOHL ...



DIESER WURF RICHTET ZWAR KAUM SCHADEN AN, ABER WÄHREND DES FALLS KANN MAN WEITERE TREFFER LANDEN.



IN DER VORBEREITUNG SEHR LANGSAM, ABER IN KOMBINATI-ON MIT DREI FAUSTSCHLAGEN ÄUSSERST EFFEKTIV

könnte nachgespielt werden, wenn man einmal von der Sprunghöhe der Charaktere, insbesondere von Kage, absieht. Virtua Fighter entpuppt sich damit geradezu als eine Imitation der Realität und trägt deshalb die Verstümmelung von "Virtual" (engl.: beinahe, gemeint ist "beinahe wirklich") zu Recht im Titel.

#### Realismus

Hinter dem nahezu perfekten Äußeren und der spielerfreundlichen Steuerung steckt ein ausgeklügeltes System, das nahezu keine Lücken aufweist und sich demnach auch kaum austricksen läßt. Jedem einzelnen Move wurden rechnerische Werte zugeteilt, die ihn in Reichweite. Schaden, Geschwindigkeit und anschließender Zwangspause, in der der Kämpfer nicht agieren kann, festlegen. Dabei berücksichtigten die Programmiera auch dleich die Unterschiede der

maßgeblich auf die oben genannten Punkte auswirken. Um spieltechnisch den höchsten Reiz zu bieten und für maximale Abwechslung zu sorgen, wurde hier vielleicht ein bißchen auf die Realitatsnähe verzichtet, was dem Spielspaß zugutekommt. Das Resultat ist mehr als nur einfach überzeugend. Auch nach dem tausendsten Match findet sich keine Standardlösung, da jeder Move durch den passenden Gegenzug abgewehrt und zurückgeschlagen werden kann. Ebenso fehlerfrei funktioniert die Kollisionsabfrage, die es einem selbstverständlich erlaubt, unter hohen Schlägen sicher wegzutauchen und gleichzeitig einen Fußfeger oder ähnliches anzubringen. Trotz der komplexen und zahlreichen Möglichkeiten ist die Steuerung in ihren Grundzügen einfach zu bedienen, es dauert jedoch viele hundert Spiele lang, sie perfekt zu meistern. Auch in

einzelnen Charaktere, die sich



WOLF SPIELT HAMMERWERFEN MIT SARAH. EIN SEHR GEMEI-NER ANGRIFF, DER MEIST MIT EINEM RING OUT ENDET.

## JACKY

Durch sein großes Repertoire unterschiedlichster Angriffe ist Jacky so

ziemlich der unberechenbarste Charakter. Allerdings ist er auf keinem Gebiet herausragend, andererseits hat er auch keinerlei Schwächen. Reichweite, Geschwindigkeit und Schaden sind absolu-



ter Durchschnitt. Besonders gefürchtet sind seine fortlaufenden Kombinationen, deren Höhe sehr schnell variieren kann.

Taste/n ⇒P	Höhe M	Schaden klein	Geschwindigkeit schnell	Reichweite klein
₱P,(P/K)	H	mittel	mittel	mittel
<b>≠</b> P,( <b>₹</b> K)	H/T	mittel	mittel	mittel
<b>₽</b> P,( <b>₹</b> K)	T	mittel	mittel	mittel
⇒K	M	mittel	mittel	mittel
VK	H	groß	langsam	mittel
KK	H/M	groß	langsam	groß
<b>→</b> , <b>→</b> K	M	groß	mittel	groß
<b>₩</b> ,K	T	mittel	schnell	mittel
ΨVK	T	mittel	mittel	mittel
<b>≒</b> ,K	M	groß	langsam	mittel
<b>⇒</b> , <b>⇒</b> P	W	mittel	langsam	klein

dieser Beziehung, den Umfang und die Genauigkeit betreffend, werden sich alle zukünftigen Spiele den Vergleich mit Virtua Fighter gefallen lassen müssen.

## Prügelsound

Alle Schläge und Würfe sind passend vertont und wie am Automaten gibt es so manchen Kampfschrei. Die Geräusche erinnern dabei an einen schlechten Kung Fu-Film, bei dem jeder Schlag ordentlich kracht, die Luft aufgrund der Geschwindigkeit pfeift und spektakuläre 
Moves von einem unsichtbaren 
Publikum bejubelt werden. Wird 
ein Gegner zu Boden geschickt, ist natürlich auch der unsanfte 
Aufprall soundtechnisch exzelent umgesetzt. Im Hintergrund 
laufen ebenfalls die gleichen 
Audiotracks wie am Automaten, 
jedoch direkt von CD. Wenn der 
Sound auch nicht die Qualität

## WOLF

Zusammen mit Jeffrey ist Wolf der langsamste Reichweite und ungeheuere Schlagkraft macht er aber vielem ist es nahezu un-

möglich, ihn aus dem Ring zu treiben, da er als Reaktion auf jeden Treffer nur einen kleinen Schritt zurückgeht. Schließlich sind seine



zurückgeht. Schließlich sind seine Würfe sehr gefürchtet, speziell das Hammerwerfenspielchen sorgt immer wieder für einen spektakulären Ring Out.

Taste/n	Höhe	Schaden	Geschwindigkeit	Reichweite
<b>→</b> , <b>→</b> P	Н	groß	mittel	mittel
<b>≠</b> , <b>⇒</b> P	M	groß	langsam	mittel
<b>→</b> K	M	groß	langsam	mittel
<b>№</b> P	M	mittel	mittel	mittel
<b>→</b> P	W	groß	langsam	ktein
♠, ♠PK	W	groß	langsam	klein
	P W	groß	langsam	klein
<b>₩</b> VPK	W*	aroß	langsam	klein

## DIE PROGRAMMIERER

Für Segas Automatenabteilung entwickeln ca. 600 eifrige Programmierer neue Hard- und Software. Nur ein relativ kleiner Teil von etwa 100 Mitarbeitern gehört dabei zu AM2, die sicherlich die bekanntesten Spiele umsetzten. Im einzelnen waren das, man höre und staune, Hang On, Space Harrier, Out Run, Afterburner, Power Drift, G-LoC, R-360, Virtua Racing, Virtua Fighter, Davtona USA, Virtua Cop, Virtua Fighter 2 und Virtua Cop 2. Dabei darf nicht vergessen werden, daß des öfteren zwei Spiele gleichzeitig in der Mache sind, wie es zum Beispiel bei Daytona und Virtua Fighter der Fall war. Außerdem sind nach Fertigstellung der Automatenversion auch, wenn immer möglich, die Konvertierungen an der Reihe. Hier wurde natürlich bis jetzt das Augenmerk auf die eigenen Plattformen Mega Drive, Game Gear und Saturn gelegt. In Zukunft reiht sich der PC vielleicht ein, so daß nicht mehr zweieinhalb Jahre vergehen, bis eine Umsetzung auch über den heimischen Monitor flimmert. Mehr dazu in unserem Sega-Special auf Seite 156.

größtenteils auf den hohen Standard bei PC-Spielen zurückzuführen ist, so untermalt er doch das Spiel recht passend.

### Optionen

Virtua Fighter ist natürlich für den Zweisnielermodus prädestiniert. Hier bleibt einem die Wahl zwischen dem gewöhnlichen Zweiermatch oder einem ganzen Turnier. Bei letzterem spielen ieweils drei bzw. fünf verschiedene Spieler/Kämpfer gegeneinander. Ob sich die Statusleiste nach iedem Kampf regeneriert, wird den Spielern zur Auswahl gestellt. Alleine gegen den Computer eignet

des übrigen Spiels erreicht, was sich der Arcade-Modus sehr gut zum Training, aber auch hier kann ein Turnier ausgefochten werden, an dessen Ende dann vom Computer noch der eine oder andere, wenn auch meist nutzlose Tip gegeben wird.

> Die ungeahnt vielen Möglichkeiten in Virtua Fighter machen dieses Kampfspiel so realistisch und damit auch gleichzeitig unglaublich schwierig zu meistern. Hier können Sie sich nur theoretisches Wissen aneignen und allgemeine Vorgehensweisen einstudieren, richtiges Timing und Spielverhalten bekommt man aber nur durch viel Übung.



HAT MAN PEN GEGNER ERSTMAL GEPACKT, GIBT ES NAHEZU KEIN ENTKOMMEN WIR WÜNSCHEN SARAH GÜTEN FLÜG!

## Allgemeine Tips und Hinweise:

In VF lassen sich alle Schläge in drei Arten unterteilen: tiefe, mittlere und hohe Angriffe, Tiefe Schläge lassen sich nur kniend blocken, man kann natürlich auch darüber hinwegspringen, was aber nicht sonderlich empfehlenswert ist. Anariffe gegen die Mitte kann man nur stehend abwehren, ein kniender Gegner wird selbst dann noch verletzt. wenn auch nicht so stark, falls er blocken sollte. Hohe Attacken schließlich treffen nur stehende Geaner, die sich nicht verteidigen. Dazu kommt noch die Möglichkeit, den Gegner zu werfen, für gewöhnlich sind davon nur stehende Geaner betroffen. Ein Wurf läßt sich nicht durch einen Block abwehren.

## Timing ist fast alles

Jedesmal wenn eine Aktion ausgeführt wird, ob erfolgreich oder nicht, vergehen ein paar Sekundenbruchteile, bis der Angreifer wieder agieren kann. Diese knappe Zeitspanne gilt es auszunutzen, um dem wehrlosen Geaner eins zu verpassen. Mit Aktion ist hierbei allerdings eher eine Schlagserie oder ein komplizierter Extra-Move gemeint als ein einzelner Punch. Allgemein gilt: Je komplizierter die Kombination war, desto länger ist die Zeitspanne, in der der Ausführende danach keine Chance hat, sich zu verteidigen. Auch hier unterscheiden sich die einzelnen Charaktere sehr stark, beispielsweise führt Akira seine Aktionen blitzschnell aus, ist jedoch anschlie-Bend extrem lange verwundbar.



GELENK GEPACKT UND WIRFT IHN KOPFOBER HIN.



JACKYS DOPPELTER SIDEKICK IST EINER DER KRÄFTIGSTEN.



PAI KANN DIE MEISTEN SCHLAGE UND TRITTE GEGEN KOPF UND MITTE GREIFEN. DER ANGREIFER WIRD DANN UNSANFT ZU BODEN GESCHICKT UND MIT DER FAUST BEARBEITET.



FAUSTSCHLÄGE SIND AN GESCHWINDIGKEIT NICHT ZU (IREDRIFTEN

Unter hohen Schlägen kann man auch alternativ hinwegtauchen und einen tiefen Hieb anbringen. Die meisten Kombos lassen sich außerdem noch durch die extrem schnellen Faustschläge (oder Kicks) unterbrechen, hierfür ist aber hervorragendes Timing nötid.

#### Kombos

Sobald ein Angriff den Block durchdringt oder nicht geblockt wird, gibt es zwei Möglichkeiten. Je nach Stärke des Angriffs fällt der Gegner einfach um, oder er wird einfach nur ein Stück zurückgetrieben. Seine Lebensenergieleiste verkürzt sich aber auf alle Fälle. Sollte der Gegner zu Boden sinken, läßt er sich mit einer weiteren Schlagserie während des Sturzes weiter schwächen und vielleicht sogar aus dem Ring tragen. Der absolute Meister in dieser Disziplin ist mit Abstand Lau, der mehr als



WOLF IST SO SCHWER, DASS ER SO GUT WIE GAR NICHT ZURÜKKGETRIEBEN WERDEN KANN. DIE VERLETZUNGEN NEHMEN ABER GENAUSO SCHWELL ÜBERHAND.

ein halbes Dutzend Treffer landen kann, bevor sein Opfer ziemlich zerstört am Boden aufschlägt. Aber auch jeder andere Charakter beherrscht diese Fähigkeit mehr oder weniger. Der Trick besteht darin, sehr schnelle und aufwärtsgerichtete Angriffe einzusetzen und mit einem tiefen Tritt abzurunden. Zum Beispiel eignet sich hierfür Pais PPP2K-Kombi (drei Faustschläge, gefoldt von einem Fußfeger).

### Erstmal angeschlagen

Sollte der Gegner nach einem erfolgreichen Angriff nicht umfallen, ist er zumindest kurz betäubt. Was noch nicht ist, kann aber noch kommen. Man führt in so einem Fall seine Kombi einfach mit möglichst kräftje gen Schlägen (2.8: Backkickfüp etc.) zu Ende, gewöhnlich hat der Gegner keine Chance mehr, den Angriff abzuwehren oder darunter wegzutauchen.

## Finishing-Move

Liegt der Feind erstmal flach, wird es eventuell Zeit für einen Finishing-Move. Auch hire ergeben sich wieder mehrere Möglichkeiten. Alle Charaktere können einfach auf den ausgeknockten Gegner springen (♠P/♠P), für manche gibt es aber noch eine Alternative. Nachdem einfaches wiederholtes Drücken von K (Kick) den Kämpfer mit einem och Kinch und Kampfer mit einem och dentlichen Rundkick aufstehen

## AKIRA

Akira ist der beste Charakter, wenn es darum ehr, fehlgeschlagene Angriffe brutal zu bestrafen. Seine extrem effektiven Special-Moves werden sehr schnell ausgeführt. Allerdings dauert es danach auch einige Zelt, bis er wieder agieren kann. Ein großer Vorteil sind auch



seine Abwehrwürfe, die aber sehr schwierig anzuwenden sind. Sein Finishing-Move schließlich ist nahezu unbrauchbar. Deshalb sollte man mit Akira auch immer eher defensiv spielen und eher reagieren als offensiv anzugreifen.

Taste/n ⇒ P ⇒ , ⇒ P ₹ , ⇒ P ← , ⇒ , ⇒ PK ♠ P, (♠ P) ⇒ , ⇒ K, (K) V, ← P	Höhe M M M L M W!	Schaden klein mittel mittel groß klein groß klein	Geschwindigkeit schnell schnell schnell mittel schnell langsam schnell	Reichweite mittel groß mittel groß klein groß
#,⇒P	W	mittel	mittel	klein
++,≒PK		groß	langsam	klein

## LAU

Die gefürchtetste Waffe von Lau sind seine externe schnellen und kräftigen Faustschläge. Auch seine Kicks kommen schneller als bei den meisten anderen Charakteren. Lau ist, wie oben beschrieben, der Wiele Computergegner lassen sich



nur durch wiederholtes Klicken auf P besiegen. Sein Finishing-Move ist einer der besten im Spiel, weil Lau nach der Ausführung immer gleich selbständig ein Stück zurück springt. Einzige Schwäche ist die geringe Möglichkeit, verschiedene Kombos anzubringen.

Taste/n	Höhe	Schaden	Geschwindigkeit	Reichweite
⇒ P	M	klein	schnell	ktein
٧K	H	groß	mittel	mittel
<b>%</b> P	M	klein	schnell	mittel
<b>%</b> ,₽	М	mittel	mittel	mittel
₩VK	T	mittel	mittel	mittel
<b>₩</b> ,K	M	groß	mittel	groß
<b>≒</b> ,K	M	groß	langsam	mittel
<b>⇔</b> P	W	mittel	langsam	klein
<b>⇔</b> , <b>⇒</b> P	W	groß	langsam	klein



DIESER SPEKTAKULÄRE SPECIAL-MOVE IST SEHR SCHWER AB-ZUWEHREN UND TREIBT DEN GEGNER WEIT ZURÜCK.

Lißk (bei ZKKK mit einem Fußfeger!), ist der Finishing-Movenicht ganz ungefährlich und geht des öfteren nach hinten los. Ausschlaggebend ist die Zeitspanne, die der zu Boden geworfene Bursche auch da bleibt. Hauptsächlich wird sie durch den Schaden des letzten Angriffs definiert. Schnelles Drücken irgendeiner Taste verkürzt die Dauer, wird

Verteidigung gedrückt (auch mit K zu verwenden; z. B. VVV (der Kämpfer rollt sich) und dann sofort KKK...), rollt man sich sogar zur Seite aus der Gefahrenzone, mit in führt man eine Rolle rückwärts in den Stand aus. Nach schwachen Angriffen sollte man also besser ganz auf den krönenden Abschluß verzichten und außer Reichweite bleiben. Sollte



AUCH SARAH BEHERRSCHT DEN CLOSELINE MEISTERLICH, AM BESTEN SO WIE HIER KURZ VOR RINGENDE ANWENDEN.



K.O. UND RING OUT IN EINEM, DER PERFEKTESTE SIEG, DEN MAN SICH WONSCHEN KANN, UND TSCHOSS...



DAS OPTIONSMENÜ ENTSPRICHT DEM DES SATURNS, VERANDE-RUNGEN AN DER KAMERAPERSPEKTIVE GESCHEHEN IM SPIEL.

man jedoch sehr nah am Gegner stehen, kann man ihm noch einen Fußfeger verpassen. Pai besitzt sogar einen speziellen Finishing-Move (siehe unten Pai), der aus einem kurzen Faustschlag besteht. Letzterer läßt sich manchmal sogar zweimal hintereinander erfolgreich zum Einsatz bringen. Den besten Move besitzt aber mit Abstand Kage, der mit 66K einen Fußfeger bewerkstelligt, der auch noch weiter entfernte Gegner meistens erwischt.

## Getting up

Auch ein gerade aufstehender bzw. aufgestandener Kämpfer ist sehr verletzlich. Mit perfektem Timing ist es durchaus machbar, kurz vor dem Tritt seinerselts einen neuen Angriff gegen die Mitte zu landen. Jackys 66K ist der beste Schlag für diese Gelegenheit. Eine ähnliche Öffnung in der Verteidigung ergibt sich kurz nach dem Tritt, allerdings ist die-

ser Zeitraum verschwindend gering. Befindet man sich selbst in 
der mißlichen Lage, funktioniert 
der Tritt beim Aufstehen gegen 
Anfänger recht gut. Gegen erfahrene Spieler sollte man darauf 
verzichten und sich zur Seite 
oder nach hinten abrollen und 
den mit Sicherheit kommenden 
Angriff blocken bzw. ihm eventuell ausweichen.

## Beinarbeit

Man sollte immer in Bewegung bteiben. Durch zweimaligen Drücken in eine Richtung macht der Charakter zwei Schritte, wird die Taste gehalten, fängt er an zu laufen. Viele Angriffe lassen sich aus dem Lauf heraus anbringen und überraschen den Gegner nicht nur häufig, sondern sind auch teilweise effektiver. Außerdem kann man den Gegner so zu einem Angriff verleiten, der höffentlich zu kurz ausfällt und Möglichkeiten zum Konter bietet.



DAS DOPPELTE HOHE KNIE VON SARAH IST SEHR GEFÄHRLICH FÜR BEIDE SPIELER. SARAH IST DANACH LANGE VERLETZLICH.



IM TEAM BATTLE MODE SPIE-LEN ZWEIMAL DREI SPIELER GEGENEINANDER. DIE CHARAK-TERE KÖNNEN AUCH ZUFÄLLIG RESTIMMT WEDDEN



IM RANKING-MODE BEKOMMT IM RANKING-MUVE BEKUMMI MAN AM ENDE EIN ZERTIFI-KAT AUSGESTELLT, NEBEN DEN EINZELNEN BEWERTUNGEN BE-KOMMT DER SPIELER EINEN SEHR KURZEN HINWEIS, WIE ER SEIN GAMEPLAY NOCH VERBESSERN KANN

nicht für den Gegner vorhersehbar sein. Also nicht nur wie ein Roboter einfach vor- und wieder zurücklaufen.

## Realistisch

Wirklichkeitsgetreu wird VF auch durch seine ineffektiven Sprünge und Sprungangriffe. Auf welchem Martial Arts-Turnier sieht man schon die Teilnehmer rum-



NACH EINER TIEFEN BACKFIST KANN JACKY NOCH EINEN FUSSFEGER AN DIE KOMBINATION HÄNGEN. EINEN SCHLAG ZWISCHEN DEN BEIDEN MOVES ZU LANDEN IST NAHEZU UNMÖGLICH.

hüpfen wie bei Street Fighter und Konsorten? Fast alle Sprungangriffe sollte man tunlichst vermeiden, da die Möglichkeiten des Geoners, einen Konter anzubringen, riesig sind.

## Fortgeschrittene

Erfahrene Kämpfer achten auch immer genau auf die Stellung der Füße. Einige Moves laufen nämlich etwas anders ab, wenn beide Kämpfer nicht den gleichen (z. B: rechten) Fuß vorne hahen. Durch einen Punch (P) verändert sich die Fußstellung, da hier ein Schritt nach vorne gemacht wird. Durch kurzes Hinknien erreicht man das gleiche; dadurch wird "Ducken-Aufstehen-Kick" Fuß gegen die Mitte mit großer

Reichweite) ein anderer Move als nur "Kick" (mittelstarker Tritt gegen den Kopf).

## **Profis**

Wann immer man eine Kombination ausführt und schon nach dem ersten Schlag feststellt, daß der Gegner blockt, empfiehlt es (starker Tritt mit dem hinteren sich meistens, die Serie sofort abzubrechen. Dies geschieht

## JEFFREY

Der ausschlaggebende Vorteil Jeffreys sind die vielen unterschiedlichen Würfe, die heftigsten Schaden anrichten. Manche Kombination, gefolgt von einem Finishing-Move, besiegt jeden Gegner sofort. Neben Wolf ist er der einzige, der auch kniende Gegner werfen



kann. Auch seine mangelnde Geschwindigkeit - er ist sogar noch langsamer als Wolf - wird durch Reichweite und Schlagkraft ausgeglichen.

Taste/n	Höhe	Schaden	Geschwindigkeit	Reichweite
<b>⇒</b> , <b>⇔</b> P	M	groß	mittel	mittel
→ , → P,(P)	M	groß	mittel	mittel
<b>№</b> P,(P)	M	mittel	mittel	mittel
⇒ K	M	groß	mittel	mittel
₩,K,P	M	groß	mittel	mittel
<b>⇒</b> P	W	groß	langsam	klein
<b>≠</b> P	W	groß	langsam	klein
<b>≒</b> , <b>≒</b> PK	W	groß	langsam	klein
<b>₩</b> ,P	W*	groß	langsam	klein
<b>★</b> VPK	W*	groß	langsam	klein
<b>₹,⇒</b> K	W*	groß	langsam	klein

## KAGE

Der große Vorteil von Kage ist seine hohe Geschwindigkeit. Mit seinen extrem gefährlichen Moves kann er auch ein schon verloren geglaubtes Match oft noch herumreißen. Kein anderer Charakter bewegt sich so schnell über das Spielfeld; Kage springt auch dop-

pelt so hoch und weit. Nach 3000 (!) Spielen soll Kage übrigens seine Maske verlieren und neue Moves bekommen, uns war aber niemand bekannt, der so lange durchhielt.

Taste/n	Höhe	Schaden	C	Part I
			Geschwindigkeit	Reichweite
<b>⇒</b> P	M	klein	schnell	klein
<b>⇒</b> , <b>⇒</b> K	T	mittel	langsam	groß
⇒,⇒VPK		groß	langsam	mittel
<b>(,⊕,∓,</b>		mittel	langsam	groß
,₹, <b>+</b> ,(	T	mittel	langsam	groß
<b>♣</b> AK	Ţ	mittel	mittel	mittel
<b>₹,⇒</b> K	M	groß	mittel	groß
<b>₩</b> ,K	М	groß	langsam	mittel
<b>≠,</b> ≠K	M	mittel	mittel	groß
<b>≠</b> P	W	mittel	langsam	klein
VPK	W	groß	langsam	klein
<b>4=,⇒</b> P	W	mittel	langsam	klein

## PAI

Auch wenn es so aussieht. Pai ist nicht das weibliche Äquivalent zu Lau. Sie ist mit ihren Angriffen der schnellste Charakter, richtet aber nur wenig Schaden an. Ein besonderer Vorteil ist ihr Abwehrwurf (4P), der Gegner zur Verzweiflung bringen kann. Pais



großer Nachteil besteht in ihrer Unfähigkeit, kniende Charaktere gekonnt anzugreifen. Als einzige Schläge sind ihr hier der Seitkick (3K) und der langsame Backkickflip (7,K) geblieben.

Taste/n <b>♠</b> P,( <b>♠</b> P)	Höhe L	Schaden klein	Geschwindigkeit schnell	Reichweite klein
VK	H	groß	mittel	mittel
₩VK	T	mittel	mittel	mittel
₩,K	M	groß	mittel	groß
₩,K	M	groß	langsam	mittel
<b>⇔</b> , <b>⇒</b> P	W	mittel .	langsam	klein
<b>⇒</b> , <b>₹</b> P	W	mittel	langsam	klein
<b>⇒</b> , <b>⇒</b> PK	W	groß	langsam	klein
<b>⇔</b> P	W!	klein	schnetl	17
#P ′	W!	klein	schnell	1?

durch einen kurzen Druck auf die Verteidigungstaste. Folgender Unterschied ergibt sich aus diesem taktischen Manöver: Erstens blockt der Charakter sofort, d. h. der Gegner kann nur mit verteidigungsbrechenden Angriffen arbeiten. Zweitens darf man ohne Unterbrechung eine neue Kombination beginnen. Diese Art des Angriffs läßt sich nach langem Training bis ins Unendliche fort-

setzen, ist unter Profis aber schon längst ein geächteter Move. Natürlich läßt sich ein so abgebrochener Kick - der Kämnfer hebt kurz den Fuß, setzt ihn aber sofort wieder auf den Boden auch phantastisch als Finte verwenden. Der Konter schlägt harmlos gegen den Block und der Gegner ist kurzzeitig wehrlos.

## Alexander Geltenpoth

## SARAH

Die kleine Schwester Jackys verfügt über ähnliche Fähigkeiten, wenn auch ihre Kombinationen nicht ganz so gut offensiv einsetzbar sind. Sarah ist aber dafür etwas schneller, richtet mit ihren Angriffen aber auch weniger Schaden an. Damit ist Sarah aber der opti-



male Charakter, um gegnerische Kombos zu unterbrechen und sofort zu kontern. Mit Sarah sollte man immer dem Gegner die Initiative üherlassen.

Taste/n  → P  → K  → , → K  ♣ , → K  ♠ K, K, (K)  ♣ VK  ♣ K  ♣ , K  ♣ K, K	Höhe M M M M M/H T M M/H	Schaden klein mittel mittel groß mittel mittel mittel groß mittel mittel groß mittel	Geschwindigkeit schnell langsam langsam mittel schnell mittel mittel mittel mittel mittel	Reichweite klein mittel mittel groß mittel mittel mittel groß
<b>→</b> , <b>→</b> P	W	mittel	langsam	klein

Pentium 60, 16 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM, Win95 Empfoblem: Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95

SVGA/SB

Moltoplayer 2 Spieler an einem PC budin deutsch (0xHD) 65 MB/65 MB prache deutsch

Preis: ca. DM 100,-

Action = Rätsel Strategie Wirtschaft





OBWOHL LAUS WÜRFE NICHT MIT PENEN VON JEFFREY OPER WOLF KONKURRIEREN KONNEN. RICHTEN SIE POCH ERHEBLICHEN SCHADEN AN. IHRE AUSFUHRUNG PAUERT JEDOCH EXTREM LANGE UND IST NUR NACH EINEM KOMPLEXEN MOVE DES GEGNERS RATSAM

## INTERNET Wem diese eigentlich

recht knappe Aufstellung nicht reichen sollte, auf der Sega Homepage finden sich Hunderte von Erklärungen, Tips & Tricks bzw. Links dorthin. http://www.sega.com

15 KOPFSTAND AUF CHINESISCH, IM ZWEIFELSFALL IST DER BODEN TROTZ DICKKOPF DOCH HÄRTER.

## TEL 06192-929240 ab 15.07. 069-332353 Mo-Fr. 09.30-19.00 Uhr

84,90 69,90 69,90 69,90 11th Hour Mechwarnor 2 Data Mission Critical 39,90 74,90 54,90 69,90 3d Lemmings 3d Pinball Aces Of The Deep Mission Critical Monopoly Myst - Edition Nba Live 96 Need For Speed NHL Hockey 96 NFL Quaterbeck 96 Afterlife Ah-64 Longbow<sup>a</sup> Airbus 2 69,90 79,90 79,90 79,90 Angel Devoid Anvil Of Dawn 89,90 74,90 89,90 84,90 69,90 74,90 69,90 54,90 74,90 74,90 74,90 69,90 59,90 Outpost 2 Panzer General 2 Paparazzi 89 90 Apache Longbow Assault Rigs ATF - Adv: Technical Fig: Bad Day On The Midway Pax Imperia\* Phantasmagoria Pinbail 95\* 84,90 79,90 89,90 79,90 74,90 Baphomets Fluch\* Battle Bugs Battle Cruiser 3000 AD\* Battle Isle 3 Pitfall - Das Maya Abenteuer Pizza Connetion
Pole Position
Pole Position
Powerplay Hockey\*
Pro Pinball - The Web
Puppen, Perlen, Pistolen\*
Quest For Farme
Ran Soccer
Ran Trainer 2
Raymann Bernhard Langer Golf 59,90 49,90 79,90 89,90 69,90 74,90 79,90 89,90 Bleifuss Braindead 13 Caesar 2 Carrier Strike Force Chronicle Of The Sword Chronicle Of The Sword Raymann Rebel Asault 2 Revolution X Chronomaster Civnet



Dungeons der anderen Art:

DIGBLO Dungeon Keeper\* DV 79,90

Diablo\* Dungeon Keeper mit Diablo NUR 154.90!!!





## Com &Cong. Data C & C Inkl. Data Cyberia 2 Die Fugger 2 Duke Nukkem 3d

- Edition

79,90 Hexen Inkl. Data\* 25,90 Kingdom O Magic 99,90 Mechw. Inkl. Data C & C 2 - Red Alert\* 89,90 Schwarze Auge 3\* 69,90 Shannara 74,90 Silent Hunter-DV 74.90 Warcraft 2 Inkl. Data 94.90 Earthsiege. Sky.-DV\*79,90 Wing Commander 4 Fantasy Gen.-DV\* 69,90 Worms Inkl. Data For. 1 Grand Prix 2\* 99,90 "Z\*\* LOW BUDGET! 7th Guest





<b>a</b> 1
Clearing House
Colonization
Comix Zone Command & Conquer
Command & Conquer
Com. & Cong. Syga Win9
Command&Conquer-Red
Congueror A D
Com. & Conq Svga Win9 Command&Conquer-Red Conqueror A.D. Conquest Of New World Conquest Of New World Crysader - No Remorse
Conquest Of New World
Conquest Of New World
Crusader - No Remorsa
Caggerian
Das Dschungelbuch
Deadline*
Death Gate*
Deathkeep-Win95°
Defcon 5
Der Planer 2°
Descent 2
Destruction Derby
Die Gr.Schlacht I.D.Ard.*
Die Grachiaurit I.D.Ard.
Die Gr.Schlacht U.Getty.*
Discworld
Earthslege 2 Skyforce
Earthworm Jim 1+2-Dos
Earthworm Jim Win95
Ecco The Dolphin
Elisabeth I.*
Fast Attack*
Flfa Soccer 96
Flight Commander 2
Fritz 3 Schach
FX Fighter-Limited
Gabriel Knight 2
Gender Wars*
Gene Machine
Celle Macrine
Golden Gate Killer*
Grand Prix Manager
Hexen
Hexen Mission*
Hugo 3
Indy Car 2
Inferno -
König Der Löwen
Lands Of Lore 2*
Larry Coll. 1-6
Last Dynasty
Little Big Adventure 2°
Lode Runner - Network
Lost Eden
Lost Eden

Lost Eden Love Vision Magic Carpet 2 Magic Of Endoria Magic The Gath -Win 95° Master Of Orion 2°

/ 84	9,90 4,90 9,90	Sea Legends Sensible World of Soccer Shellshock
/ 89 / 79 / 79 / 10 / 79 / 84 / 44 A 69 A 74 / 59 / 74 A 79	9,90	Shivers
/ 75	9,90	Silent Thunder-Win95
/ 10	09.90	Silent Thunder*
/ 75	9.90	Sim Earth Classics
/ 84	4,90	Sim Life
1 44	1,90	Sim Tower
4 69	9,90	Sim Town
1 74	1,90	Simon The Sorcerer 2 - Ed
74	1,90	Soccer Stars 96
55	9,90	Space Bucks
14	1,90	Space Legends
1 /2	9,90	Space Quast 6
89	9,90	Star Trek - A Final Unity
79		Star Trek - Deep Space 9
1 80	9,90	Star Trek - Klingons Stonekeep
69	1,90	Storm*
64	,90	Strike Base*
74	,90	Syndicate Wars*
49	9.90	Tekwar
/ 89	1.90	Tempest 2000
74	,90	Terminator Future Shock
79	,90	Terra Nova*
	,90	TFX:Eurofighter 2000
69	.90	The Atlas
79	,90	The Dig
79	1,90	This Means War
69	,90	Thunderhawk 2
59	,90	Tilt
69 59 74 49	,90	Torncat Alley
	.90	Top Gun - Fire At Will
49	,90	Tonns's Passage
	90	Track Attack
	,90	Trivial Pursuit
	,90	Uefa Championgs Legue Vollgas
49	90	Warcraft 2
	90	Welcome to the Future
	90	Willi Lembkes FManager
39	,90	Wing Commander 3
89	,90	Wing Commander 4
79	,90	Wipe Out
69	.90	Witchaven 2
39	.90	World Ralley Fever
39	,90	Woodruff
59	,90	Worms
84	,90	Worms Reinforcment
84	,90	Zork Nemesis
- 00	IEDA	GE III DV-Dt Vossion D

Ripper Ripper-Dv Rtl Samtag Nacht

69,90 49,90 79,90 59,90 74,90 79,90 89,90 39,90 84,90 69,90 69,90 69,90 69,90 39,90 84,90 69,90 59,90 89,90 84,90 69,90 79,90 69,90 69,90 79,90 79,90 79,90 74,90 69,90 69,90 69,90 49,90 74,90 84,90 79,90 69,90 54,90 49,90 74,90 89,90 54,90 79,90 89,90 74,90 79,90 69,90 34,90 79,90

Alone In The Dark 1 Beneath A Steel Sky Blackhawk Caesar 1 Conspiracy Creature Shock Cyberia 1 Dawn Patrol Deadelus Encounter
Descent 1 inkl. Level
Die Siedler 1 Die Sieurer 1 Dreamweb Dune 2 F-19 Stealth Fighter\* Fife Soccer Classic Flashback\* Goblins 1+2 Goblins 3 Hand Of Fate Indiana Jones 4 Indi: Jones Desk. Adv.-3,5" Indy Car Kings Quest 5 Kings Quest 6 Kings Quest 7 Kyrandia 3 Lands Of Lore
Links Challenge
Little Big Adv. Classic
Lost In Time
Magic Carpet Plus
Manic Karts
Master Of Magic
Nascar Racing® Lands Of Lone Nhl 95 Clas Pga Tour 486 Rebel Assault 1 Red Baron 1\* Return To Zork Sam & Max Sam & Max Shadow Of The Cornet Sim City Enchand Simon The Sorcerer 1 Space Quest 4 Star Trek-25th Anniver. Star Trek-Judge. Rites Streetlighter

124,90 19,90 Theme Park Classic Ultima 7 Comp. War in the Gulf Warcraft 1

KOMBIES AAMES VOL.4 Istatis of Britain, Winzer, Tiebreek, Eco Pr yms, Spirit of Adventure 9 90 DM AAMES VOL.5 sek MC Kracken, Lollypop, Mad TV, Traders Winzer, Tiebreak, Eco Phan-25 ST DR. I FOURS.

LUCAS ARTS CLASSIC ADVENTURE Indiana Jones S. Monkey Island, Zack Mo Kargaken, M. Mansson, Loom Cargaren, M. Marson, Loom Cargaren, M. Marson, Loom Cargaren, M. Marson, Sacret Weapons of the Luftwelfe Aristos, Sternenschwelf, Battle Isle 2 49 St OM. MADE IN GERMANNA Ansloss, Stremenschwelf, Battle Isle 2 49,90 DM MEGAPACK 5 FX Fighter, Flight Unlimited, Warlords 2 de Luxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged

49.90 DM WESTWOOD COMPILATION Dune 2, Kyrandia 1-3, Lands of Lore, Infos zu C & C 2 und Blade Runner Infos zu C & U z um. 64 99 DM WORLD OF FANTASY Abendoned Paces, Rings of Medusa, Return Spyril of Any



ALLE WEITEREN SPIELE AUF ANFRAGE II! DV=Dt. Version DA=Dt. Anleitung EV=Engl. Version "bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,- portofrei, Vorkasse DM 6,90, Nachnahmer DM 9,90 zzgl. NN-Gebühr, bei Annahmervenerigerung berechnen wir DM 19,50 Software-Company Ziegler, Seilerbahn 24, 65719 Hofheim. Königsteiner Str./Ecke Gerlachstr. HÄNDLERANFRAGENERWÜNSCHTI

TEL & FAX: in Vorbereitung

# DAS TESTURTEIL

Hundert Mark, Damit können Sie siehenmal ins Kino gehen, drei dicke Bücher kaufen, 50 Portionen Pommes Frites essen oder sich eben für ein PC-Spiel entscheiden.

ie auch immer Geld ausgegeben wird, man erwartet dafür einen entsprechenden Gegenwert, Und einhundert Mark sind kein Pappenstiel. Seitdem es PC-Spiele gibt, müssen Sie dafür zwischen DM 80,- und DM 140,- investieren. Der "Straßenpreis" liegt für neue Vollpreistitel meist bei DM 100.-. Da kann man sich selten mehr als ein, zwei Spiele im Monat leisten. Aber welches soll's denn diesmal sein? Im Jahresdurchschnitt erscheinen ca. 30 Spiele im Monat. Da ist es schon schwierig, den Überblick zu behalten und genau das pas-

sende Spiel zu finden, das sein Geld auch wert ist.

## PC Action begleitet Sie

Hier dürfen Sie auf die kompetente und ehrliche Berichterstattung in PC Action zählen. Wir können Ihnen wertfrei zeigen, welches Spiel sich für Ihre Ansprüche am besten eignet. Für jedes Genre haben wir Spezialisten, deren erstes Produkturteil noch in einer Teamentscheidung überprüft wird. Die Darstellung des Testurteils gliedert sich dabei in drei Bereiche:

- Produktinformation
- Produkthewertung
- Produktinhalte.

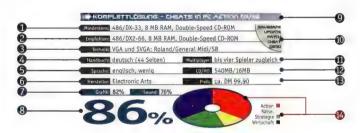


## Goldene PC Action CD-ROM

Besonders bemerkenswerte Spiele

bekommen von uns zusätzlich eine Auszeichnung verliehen: die Goldene PC Action CD-ROM. Diese Auszeichnung ist an keine Prozentwertgrenze gebunden. sondern wird in übereinstimmender Meinung von der gesamten Redaktion verteilt. Die Gol-

dene PC Action CD-ROM finden Sie immer am Anfang eines Spieletests, Spiele, die dieses Aushängeschild tragen, zeichnen sich durch derzeit unerreichten Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Eigenschaften aus. Mit einem Wort: Spiele mit der Goldenen PC Action CD-ROM können Sie sich bedenkenlos zulegen.



- Die laut Hersteller empfohlenen Mindestanforderungen, um das Spiel überhaupt starten zu können.
- Die von der Redaktion während des Testvorgangs herausgefundenen Anforderungen, um das Spiel vernünftig oder optimal spielen zu können.
- Das technische Leistungsvermögen eines Spiels und die Leistungsbandbreite der Bildund Tonausgabe.
- Die in Handbüchern verwendete Sprache und Besonder-48 heiten in der Ausstattung.

- Die im eigentlichen Spiel verwendete Sprache und deren Anteil.
- Der Hersteller des getesteten Spiels.
- Technische und ästhetische Qualität der Bild- und Tonausgabe.
- Das Kriterium zur Kaufentscheidung. Hier fließen die Grafik- und Soundwertung mit Komponenten wie Motivation, Bedienungsqualität und Spielspaß zusammen und ergeben

- eine Gesamtwertung, die das Spiel innerhalb seines Genres einordnet.
- 9 Sollten Sie diesen Balken über einem Bewertungskasten finden, dürfen Sie innerhalb der nächsten zwei Ausgaben mit umfangreichen Spieletips rechnen. Programme, die bei uns soviel Platz eingeräumt bekommen, sind ihr Geld auf jeden Fall wert.
- Enthält der Bewertungskasten dieses Icon, befinden sich zu dem Spiel auf der Cover-CD-ROM Demo- oder Supportprogramme.

- Integrierte Mehrspieler-Optionen.
- Der Datenumfang auf der CD-ROM und auf der Festplatte (nach Installation).
- Der empfohlene Verkaufspreis des Herstellers, der meist deutlich über dem gängigen Straßenpreis liegt.
- Angabe der Bestandteile, die den Inhalt und Ablauf eines Spiels bestimmen (strategische und wirtschaftliche Komponenten, Actionelemente und Puzzledichte).

## SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

PC CD-ROM	
ABUSE	RQ OD
ALIEN TRILIDGY	89 00
ARCADE AMERIKA	84 00
ASSAUJ RIGGS	88.00
AFTERLIFE	78.00
AFIERLIFE	88.00
ATF	79.00
BALDIES	79.00
BAD DAY DN THE M DWAY	B4.00
RAD MO.D	94.00
BATTLECRUISER 3000 AD BATTLE RACE	69.00
BATTLE RACE	69.00
BLEIFLISS	54.00
BLOWN AWAY	84 00
CAESAR 2	79 00
CAPITALISM	79.00
CIVIL WAR	99,00
CHAOS CONTROL CHRONICLES OF THE SWORD	59,00
CHRONICLES OF THE SWORD	74,00
CHRONOMASTER	74,00
CIVIL ZATION 2	79,00
COMMAND & CONQUER	84,00
COMMAND & CONQUER MIS CO CONQUEST OF THE NEW WORLD	29.00
CONDUEST OF THE NEW WORLD	
CYBERIA 2 DT	74 00
DAS RATSEL DES MASTER LU DT	
DEATH GATE DT	84 00
DESCENT 2	89 00
DER PLANER 2	79,00
D.ABLO	99.00
DOPPELKOPF WIN	39 00
DSA 3 SCHATTEN LBER RIVA	
	84,00
DUKE NUKEM 3D	79,00
EARTHWORM JIM 2 + 1	79,00
	74.00
	79,00
	59 00
EL ALAB ACED DE	38,00
F1 MANAGER 86	88.00
FANTASY GENERAL	34 00
FAST ATTACK	79,00
FIFA 8E	78.00
FJGGER 2	04,00
GABRIEL KNIGHT 2	D4.00
	u- 00

GENDER WARS	79.0
GRAND PRIX MANAGER	89 0
HARDBALL 5	.84.0
MJGD 3	. 74.0
INDIANA JONES DESKTOP ADV	94.0
INDY CAR 2 009 0. WIN95	74.0
INTERNATIONAL MOTO X	. B4,0
JLDGE DREDO	. 89.0
KINGDOM D' MAGIC	7B.D
LIGHTHOUSE	94.0
MAD TV2	. 99 0
MAGI	79.01
MECHWARRIOR 2 - ERWEIT SE	IC BB T
MECHWARRIOR 2 WIN 95 DT .	
MEGAPAK 5	89 0
MEGARACE 2	. 99,01
MYSTF WIN	. 79.0
NBA JAM T.E.	89,0
NBA LIVE 98	
NFL QUARTERBACK CLUB 98	
NHL 98	84,00
NORMALITY	79,00
OFFENSIV	94,00
OLYMPIC GAMES	.89.00
OLYMPIC SOCCER	
PETKO	. 79,00
PANZER GENERAL 2	. 69 0
PINBALL WIZARD 2000	69 00
POLE POSITION	99 00
POLICE QUEST SWAT	79.00
PATSEL DES MASTER LU	. B4,00
and the same of the	

KI	The RAI RSI	N	Z
TRO	lich Neuh	nette	7

ı	REBEL ASSAULT 2 DT. O. ENG.	84,00
ı	RETURN FIRE	.84.00
ı	REVOLUTION X	94,00
l	S.T.O.R.M. SCHLACHT IN DEN ARDENNEN	89,00
F	SCHLACHT IN DEN ARDENNEN	79.00
ı	SAFECRACKER	R4 DD
ı	SCHLEICHFAHRT	89.00
ı	SENSIBLE GOLF	59,00
ı	SENSIBLE WORLD OF SOCCER	.79.00
ı	SHADDAN	AB UU
ı	SHANNARA DT	.74.DO
ı	SHELLSHOCK	74.00
ı	SHIVERS	84.00
ı	SEDLER 2	88.00
	SILENT HUNTER	. 74.OD
	SILENT THUNDER	89.00
	SIM TOWER	94 00
	SIMCITY 2000 COLLECTION:	89 00
	SPACE HULK WIN95	84.00
	SPACE MARINES	70.00
	SPEED HASTE SPYCRAFT	59.00
	SPYCRAFT	59.00
	STAR TREK - DEEP SPACE NINE STAR TREK KUNGON STEEL PANTHERS STRIKE BASE	79.00
	STAR TREK KLINGON	89.00
	STEEL PANTHERS	79.00
	STRIKE BASE	79.00
		89.00
	T-MEK	84.00
	TEAMCHEF	89.00
	TERRA NOVA	84.00
	TEX FURDEIGHTER 2000	99 00
	THE DAME WAS LOADED	99.00
	THE DAME WAS LOADED THE NEED FOR SPEED	AR OD
	THEXDER	89.00
	THUNDERHAWK 2	74.00
	TIME COMMANDO	89.00
	TOP GUN	99 00
	TUNNEL R1	94.00
	UNNECESSARY ROUGHNESS SE	89 00
	LIRBAN RUNNER	99.00
	VIKING CONTEST	88.00
	VIRTUA SNIDOKER	94 00
	VOLLGAS	89.00
	VOLLGAS	79.00
	WARCRAFT 2 - MISSION DISK .	29.00
		-0,00

REBEL ASSAULT 2 OT. O. ENG.	84.00
RETURN FIRE	84.00
REVOLUTION X	94.00
STORM,	89.00
S T O.R.M. SCHLACHT IN DEN ARDENNEN	29.00
SAFECRACKER	84.00
SAFECRACKERSCHLEICHFAHRT	. 99.00
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	59,00
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	.79,00
SHADDAN	89,00
SHANNARA DT	.74,00
SHELLSHOCK	.74.00
SHIVERS	.84,00
SEDLER 2	69 00
SILENT HUNTER	.74.00
SILENT THUNDER	. 89,00
SIM TOWER	94.00
SIMCITY 2000 COLLECTION .	89,00
SIMON SORCERER 2	. 74,00
SPACE HULK WIN95	84,00
SPACE MARINES	79,00
SPACE MARINES SPEED HASTE SPYCHAFT	59,00
SPYCHAFT	58,00
STAR TREK - A FINAL UNITY STAR TREK - DEEP SPACE NINE	99,00
STAR TREK - DEEP SPACE NINE	79.00
STAR TREK KUNGON	. 69 00
STEEL PANTHERS	.79.00
STRIKE BASE	79 00
SWAGMAN	89,00
T-MEK	.84,00
TEAMCHEF	89,00
TERRA NOVA	84,00
TFX EUROPIGHTER 2000	98.00
THE NEED FOR SPEED	88 00
THE NEED FOR SPEED	88,00
THUNDERHAWK 2	89,00
THUNDERHAWK 2	74 QD
TOP GUN	89.00
TUNNEL 81	. 88 00
UNNECESSARY ROUGHNESS SE	84 00
UNNECESSARY HOUGHNESS SE URBAN RUNNER	RA 00
VIKING CONTEST	25.00
VIRTUA SNOOKER	38.00
VIRTUA SNUUKER	94,00

74,00
99.00
94,00
. 69.00
38,00
79 00
74.00
89.00

Z LIULI/AUGI	74.0
ZORK NEMESIS DT D ENG	89,0
TOP-PREISE	
11TH HOUR	54.0
COLONY WARS 2482	49.0
CREATURE SHOCK	24.0
CYBERIA	24.0
D-INFO 2	34.0
DESCENT	.24.0
DIE SIEDLER	. 34.0
DUNGEON MASTER 2	. 49.0
HAND OF FATE	24.0
INDIANA JONES IV	24.0
INDYCAR RACING	.24,0
LANDS OF LORE	24.0
LITTLE BIG ADVENTURE - CLASS C	29 0
MAGIC CARPET PLUB - CLASSIC	29.0
PRIMAL RAGE	79.0
STAR TREK - 25TH ANNIVERSARY	24 0
STAR TREK JUDGMENT RITES .	24 0
SYSTEM SCHOCK CLASSIC	39.0
THEME PARK CLASSIC	28.0
WARCRAFT	.24.0
SONY PLAYSTATION-	
GRUNDGERAT	ion.
CECA CAT DA	005,
SEGA SATURN-	
GRUNDGERAT 4	119.

18, MO

Porto MO

1	
И	KONSOL ENGINE SOWIE
ľ	KONSOLENSPIELE AUF
ı	GROSSE AUSWAHL AN
	MPEG-CO ELLAWAHL AN

BTX: KRANZ #

## ALLES WAS MAN ZUM SPIELEN BRAUCHT

### DER DRIGINALE SOUND SOUNDKARTEN VON CREATIVE LABS

- SOUNDBLASTER VALUE ......189,00 SOUNDBLASTER 32 PnP .....329,00 >Wevetable 18-Bit Steneo-Sound >IDE und MOJ-Schnittee e >32 Bt mman
- Software of Day, motetion



- Soundblester AWE 32 PNP .....458,00
  > Profi Sound Wavetablecard
  > E-MJ Chip Der Neuen Generation
  > DE ....dn M DI-Schnictschile
  > 512 KB RAM / Liedbere Semples >1 MB ROM on Board
- > not Creative Audio Tools, Mikro, Dt. Gok



- >Origina: 49 full-sized Keyboard
- >Freisprechmikrafon >Softwere f WiN u WINSS MIDI Orchentre Plus, Vienna SF Studio

- > Disney's Interektiv Software 'Kong der Lowen

#### Wave Blaster II .... Waystable Erweiterung f das ultimative

Pessend zu allen Soundkerten mit Wave-Bleater Anschluß >dt. Ookumentation

#### AKTIVBOXEN ALTEC LANSIMI

ACS51179,00
>E WATT 80Hz-18KHz
ACS52229.00
>19 Wett BOHz 20Khz
ACS53 Soundsystem319,00
> nk Subwoofer 35Hz 16kHz
>Boxen 12 Watt. Subwoofer 15 Watt

## SM15 10 WATT SM3D 30 Watt

## QS 123 Warrior 5 ..... QS 201 Super Warrior QS 206 Skymaster .... >FCS Kompatibles HAT .49.00

## Juliuspromenade 11 u. 68 97070 Würzburg Telefon 0931/57 16 01 oder 57 16 06

## MASTER MEMORY

- 5 Minuter 4 MB PS2 1M+32 ..... 128,00
- (Seratung beim Einbeu)

### MULTIMEDIA CAME PC .. 1999 ..

[Design kann von der Abbildung abweichen] \*BMB 60 ns Arbeitsspeicher (erweiterber) \*VGA 1MB Grafikkarte

"Visa 1MB Grähkkarte
"Festpletze 1GB
"3.5" Sony Diskettemaufwank
"4-fach Speed CD-ROM Laufwenk
Mouse ink. Pad
"Chicony WINBS Tastetur \*Soundkarte 16-Bit \*AGC 14" VGA Monitor 4 NLA

3 Jahre Garantie Spiele CD



## VIRTUAL REALITY 1499.00

- TuT CyberMaxx
  >2 boton axtiv Matrx-\_CD's
- >2 botor activ Mathys...CD's

  >8ewegungsfreineum 380 °

  >8iccomus Honz.ca. 54 Vert.ca. \$4

  >Ebitzeit:Genson £ Kopfaswegung

  >Dynamik Stereb-Sound

  >Plug'n'Play fur RS232 VGA Sound

  >ink CD-ROM mit Spielen



## Netzwerkkarte

Longshine Elan 200 S >Jumperlees >NE 2000 kompet-bel Treiber für DOS, WIN W N 95 OS2

Austria Express Schnellservice jetzt auch für unsere Kunden in Lieferung in 1-2 Tagain an Bestellung TEL:0049/85173777

JORK (NUR EUROSCHECKS) BEI Ž 89 00 SZZ 6 90 2 MO PER

WC

Besucken Sie auch unser Ladengeschäft in 94032 Passau 

AH-64D Longbow • Simulation

# APACHEN-HÄUPTLING



gin ein neues Spiel veröffentlicht. Hits wie Crusader oder Erfolgsstorys wie Ultima und Wing Commander machen die Ausnahmestellung des Softwarehauses

deutlich. Nach Strike Commander und Wings of Glory wenden sich die Texaner wieder dem Genre der Flugsimulationen zu. Hauptdarsteller ist diesmal ein Hubschrauber-Prototyp des amerikanischen Herstellers McDonnell Douglas, der AH-64D Longbow.

merikanische Kamfhuhschrauber tragen vorzugsweise Namen indianischer Kriegerstämme, wie Comanche oder Apache, Für das fortgeschrittene Modell seines Apache-Helikonters wählte McDonnell Douglas mit Longbow einen Beinamen, der die gefährlichste Waffe der amerikanischen Ureinwohner bezeichnete, den Langbogen, Der mannshohe Holzbogen konnte Pfeile über eine große Reichweite und mit hoher Durchschlagskraft ins Ziel bringen. Da es sich beim AH-64D Longbow um einen noch nicht in die US-Streitkräfte übernommenen Hubschrauber-Prototypen handelt, sind offizielle Informationen spärlich gesät, und Origin griff auf die Dienste von Jane's zurück. Die Jane's Information Group ist nach eigenen Angaben weltweit die absolute Autorität in Sachen exklusiver, authentischer und aktueller Informationen im Militärhereich und iede ihrer Veröffentlichungen wie "All the World's Aircraft" wird in diesem Fachbereich als "Bibel" hetrachtet Jane's Datenhanken standen auch schon bei EAs US Navy Fighter-Nachfolger ATF Pate (PC Action 06/96), Zudem zog Orioin für den Feinschliff noch einen Apache-Fluglehrer zu Rate, Damit waren alle nötigen Grundlagen für eine realitätsnahe Simulation geschaffen. Als Spieler findet man sich nach einer lehrfilmreifen Animation eines Angriffs zweier, die volle Geländedeckung nutzenden Apache-Hubschrauber auf dem Fliegerhorst wieder.

Griff in die Geschichte Aufgrund der hohen Komplexität der Longbow-Steuerung ist für den Anfang ein Besuch des Trainingscenters zu empfehlen. Dort führt ein Fluglehrer in mehreren multimedial aufbereiteten Etaonen an alle wichtigen Steuerungs-. Navigations- und Waffensysteme heran. Der Clou dabei ist, daß man zwischen den Lektionen die Kontrolle über den Hubschrauber erhält, das Gezeigte sofort nachvollziehen kann und bei Bedarf korrigiert wird. Derart aufbereitet, stellt die Einarbeitung keine größere Hürde dar, obwohl man





OBEN LINKS: DIESER FLIEGERHORST IST STANDORT DER FLUG-SCHULE UND HAUPTBILDSCHIRM ZUGLEICH. OBEN RECHTS ALLE DIE HANDLUNG BEGLEITENDEN SEQUENZEN UND LOCATIONS. ALLE VIE HANDLUNG BEGLEITENVEN SELUENZEN ONV LUGATION WIE DIESER BESPRECHUNGSRAUM, WURDEN GEFILMT OBER GERENDERT UND SCHAFFEN MIT IHRER HOHEN QUALITÄT VOR ALLEM IM KAMPAGNE-MODUS EINE DICHTE ATMOSPHÄRE

schon etwas Zeit dafür investieren die Simulation aufgenommen. Bei sollte. Für den Ernst des Pilotenlebens gewappnet, steht man schließlich vor der Wahl, sich eine Mission selbst zu basteln, einen historischen Einsatz zu fliegen. den Kampagnen-Modus zu wählen oder sich für einen Schnellstart zu entscheiden. Da die ersten Anache-Helikopter erstmals im Panama-Konflikt ihre Kampffähigkeit demonstrierten und auch im Golfkrieg eine nicht unwesentliche Rolle spielten, wurden diese beiden militärischen Konflikte mit jeweils sechs Original-Aufgaben in

der Jagd auf den panamaischen General Noriega steht neben Aufklärungsflügen. Luftunterstützung für Fallschirmspringertruppen und Sicherung von Landezonen auch die Zerstörung leichtbewaffneter Einheiten auf dem Plan. In Desert Storm sind die Apaches für das Ausschalten von Radarstellungen, den Begleitschutz und den Angriff auf ganze Panzerdivisionen verantwortlich. Das fiktive Kampagnen-Szenario fußt auf der zukünftigen Übernahme des russischen Präsidentenamtes durch



DIE PER VIDEORECORDER ABSPIELBAREN WERBEFILME DES APACHE-HERSTELLERS MCDONNELL POUGLAS SIND TROTZ KLEINFORMATS AUSSERST SEHENSWERT. AUCH VIEL LIEBE ZUM DETAIL LASST ORIGIN HIER ERKENNEN. NIMMT MAN DAS BLAUE VIDEO AUS DEM REGAL FÄLLT DAS DANEBENSTEHENDE GEGEN DIE WAND

## **MULTIFLICKTIONELL**

Mit diesen je nach Situation mehr oder weniger wichtigen Daten lassen sich wahlweise die zwei MFDs im Cockpit belegen. Für spezielle Finstellungen ist außerdem der Mauszeiger in den MFDs aktiv.



Der Taktische Situationsschirm (TSD) ist während einer Kampfsituation das wichtigste Display. Er gibt Informationen über Wegpunkte, feindliche Stellun-

gen und z. B. den Grenzverlauf zweier Staaten (im Bild unten links) wieder. Das dargestellte Gebiet entspricht einem Kegel mit 90° Öffnungswinkel vor der Nase des Hubschraubers und erlaubt durch die unterschiedlichen Feindsymbole eine Klassifizierung des Gegners. Der auf 1 Uhr angepeilte Kampfpanzer ist laut Entfernungsmesser rechts unten noch reichlich drei Kilometer entfernt, kann durch

die sieben Kilometer Reichweite der Hellfire II aber schon jetzt angegriffen werden.



d. h. nicht nach Typ eingeordnete Daten vom Radar des Hubschraubers. Während im Luft-Boden-Modus ähnlich dem TSD nur vor einem liegende Bodenziele erfaßt werden, zeigt der Luft-Luft-Modus alle rings um die Longbow innerhalb der gewählten Reichweite fliegenden Bedrohungen.



Das Zielerfassungs- und Darstellungssystem (Target Acguisition and Designation Sight TADS) zeigt das erfaßte Ziel hier in 16-facher Vergrößerung entweder über

Das Radar-

Display re-

flektiert

noch unbe-

arbeitete.

die eingebaute Fernsehkamera, die einem Teleskop ähnliche direkte optische Sicht oder im gewählten Infrarotradar.



Die Überlebensausrüstung genannte MFD-Variante zeigt alle vom Radarwarnempfänger identifizierten Gefahren sowohl vom Boden als auch in der Luft mit ei-

nem Sichtfeld von 360°, d. h. die Longbow befindet sich in der Mitte des Displays. Bei der mit 26 markierten Bedrohung handelt es sich um eine russische SA-19 Raketenabwehrstellung. Der um sie herum gestrichelte Kreis deutet dem Hubschrauberpiloten an, daß sich das feindliche Radar momentan noch im Suchmodus befindet. Fliegen wir in die Reichweite der SAM ein, werden wir vom Radar erfaßt (durchgezogener Kreis), und eine uns nach dem Leben trachtende Rakete wird nicht lange auf sich warten lassen.

## DIE KRIEGS-PEADE

Das Terrain der Kriegsschauplätze präsentiert sich wie in Kuwait als eher abwechslungsarmer Wüstensand mit nur gelegentlich auftauchenden Rodenstrukturen oder als flache, bewachsene Ebene in der Ukraine. Den sehenswerteren Anblick hingegen bieten die gebirgigen Hochländer Panamas, stellen aber auch für die allgemein gestellte Forderung nach Tiefstflug die größte Herausforderung.









AUCH WENN DIE OBERFLÄCHENGESTALTUNG DER LANDSCHAFTEN GELUNGEN IST, HERRSCHT DORT LEIDER EINE ZIEMLICHE EINÖDE

Schirinovskii und dessen Bestre-

bungen, die Ukraine zu annektie-

ren. Der Handlungsstrang dieses

Szenarios wird in insgesamt 40

Missionen entworfen und durch

TV-Nachrichten und spektakuläre

Die Missionen beginnen mit einem

Blick in die Übersichtskarte des

Einsatzgebietes und der Auswahl

einer Bewaffnungsvariante, bevor

es unter Begleitung eines Flügel-

mannes über Wegpunkte dem er-

sten Ziel entgegengeht. Gesteuert

werden kann die Longbow mittels

Joystick (natürlich werden die

Profi-Systeme von Thrustmaster

und CH gesondert unterstützt)

und der Tastatur, Hauptsteuerele-

mente sind der Anstellwinkel der

Zwischensequenzen entwickelt.

Von MFD bis Monokel









OBEN: DIE MISSONSKARTE UNTEN: KÄRGLICHE WOSTENEL

## AH-64D LONGBOW

An den Waffenauslegern können neben ungelenkten Raketen die schon vom RAH-66. besser bekannt unter dem Codenamen Comanche, verwendeten Hellfire in einer neuen Version mit Lasersuchkopf angehängt werden. Ganz außen ist Platz für zwei Luft-Luft-Raketen vom Typ Stinger, die schon als tragbare Version zur Flugzeugabwehr auf Kriegsschauplätzen wie z. B. Afghanistan von sich reden machten.

Das System für Teleskop-, Kamera- und Infrarotsicht und der Laserpeiler/Entfernungsmesser.



Hauptunterschied zum Vorgänger AH-64A und Kernstück des Feuerleitsystems ist dieses Mikrowellenradar. Es wurde am höchsten Punkt des Apache montiert, um besser aus Deckungen herauslugen zu können, und verschafft dem Piloten einen stark verbesserten Überblick über das Kampfgebiet inklusive der Klassifizierung der Bedrohungen.

Terrains

Sichtsystem für Nacht und Schlechtwetter

Die mächtige Kanone schwenkt ebenso wie die Sensoren darüber mit dem Blick des Piloten über das Schlachtfeld mit.



LINKS. HIER KÖNNEN DIE EINSÄTZE AUS DED JÜNGSTEN GE-SCHICHTE IN PANAMA UND DEM IRAN ANGEWAHLT WERDEN. UNTEN: EINE DER STÄRKEN UND IM SPIEL HÄUFIG ANZUWEN-DENDEN TAKTIKEN BESTEHT IN DER FÄHIGKEIT. NUR KURZ DEN "KOPF" AUS DER DECKUNG ZU NEHMEN, DAS ZIEL AN-ZUPEILEN UND EINE HELLFIRE II ABZUFEUERN BIS UNMITTEL-BAR VOR AUFSCHLAG DER RAKETE ZIEHT MAN SICH WIEDER IN DIE DECKUNG ZURUCK UND PEILT ERST IM LETZTEN MO-ZIEHT MAN SICH WIEDED MENT NOCHMALS DAS ZIEL AN. UM EINEN SICHEDEN TOFFEFD ZU ERREICHEN



OBEN. DAS INTEGRATED HEL-MET AND DISPLAY SIGHTING SYSTEM (IHADSS) PROJIZIERT ALLE INFORMATIONEN AUF DAS PILOTENSICHTFELD DAD-GESTELLT WERDEN HÖHE UND GESCHWINDIGKEIT, KURS. WEGPLINIVTINEODANATIONEN SOWIE JE NACH WAFFENSY-STEM SPEZIFISCHE ZIELHILFEN.

zufriedengeben. So wirken die mit originalem Kartenmaterial entwickelten SVGA-Landschaften trotz einiger Texturen stellenweise arg detailarm. Die Leere der kuwaitischen Wüste mag perfekt der Realität entsprechen, bietet aber während des Fluges weder dem Auge noch dem Adrenalinspiegel größere Reize. Ebenso hält sich die Zahl der sichtbaren Bodenobjekte und Luftfahrzeuge in Grenzen. Aufgrund der Reichweite der Raketenbewaffnung und im Interesse des eigenen Überlebens bekommt man den

Gegner nur selten direkt zu Gesicht. Wem an diesem von-Angesicht-zu-Angesicht-Gefecht liegt, der sollte im Gameplay-Menü Unverwundbarkeit markieren und erst dann die 30 mm-Kanone ausgiebig testen. Hat man sich mit Flügelmann und Luftunterstützung durch reichlich fünfzig Missionen gekämpft, hält ein Zufallsgenerator mit Einstellungen für Terrain, Tageszeit oder Gegnerstärke nochmals bis zu 200 knackige Herausforderungen be-

Christian Müller/ih



Mondestein: P90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, DOS 5.0 Empfohlen: P120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM Technik: VGA, SVGA/SB Handbuch: deutsch (200 Seiten) Multiplayer kein Multiplayer-Modus Sprache: deutsch CD/HD: 2 CDs /98 MB (empf.) Hersteller: Origin Preis: ca DM 120,-Ratsel



Nur fliegen ist schöner. Mit einer echten Longbow wohlgemerkt! Zugegeben, der Einstieg ist nicht ganz ohne, kann über den variablen Schwierigkeitsgrad aber erleichtert werden. Der Lohn ist das Gefühl, wirklich eine Vorstellung vom Flugverhalten dieses High-Tech-Waffensystems erhalten zu haben. Komplexität, Realitätsnähe, Detailverliebtheit und eine großartige Präsentation, Origin hat an alles gedacht und läßt den bisherigen Genre-Primus Apache Longbow von Interactive Magic hinter sich. Action-Freaks finden lediglich in Thunderhawk II eine Alternative. Allerdings sind die Hardware-Anforderungen auch erste Wahl. Abgesehen vom wenig attraktiven VGA-Modus sollte es schon ein P90 sein.



Q.50 - DM 3.00 NN gebuh; bar Volcase I

46.50

## Euro 96 Soccer • Sportspiel

## **ZWEITER VERSUCH**

Nachdem der Vorgänger ran Soccer Ende vergangenen Jahres gegenüber EAs FIFA Soccer 96 klar den kürzeren zog, startet Gremlin nun mit Euro 96 einen weiteren Angriff auf die Tabellenspitze der Action-Fußballsimulationen.

ie gut, daß gerade die Europameisterschaft in England vor der Tür stand, einen geeigneteren Rahmen für ein Fußballspiel kann man sich schließlich kaum vorstellen. Gremlin schlachtet die Lizenz dann auch kräftig aus: Alle 16 Teams des Wettbewerbs wurden naturgetreu digitalisiert. die originalen Spielernamen der einzelnen Mannschaften finden sich komplett im Spiel wieder. Sogar an die diversen Spielsysteme der Kicker-Truppen hat man gedacht: Bis auf kleinere Ausrutscher spielen die Nationalmannschaften voreingestellt mit der richtigen Taktik, also Holland mit dem legendären 3-4-3-System von Ajax und Deutschland mit dem klassischen 5-3-2-Svstem.

Die Eigenschaftswerte der einzelnen Spieler, die sogar meist auf ihrer angestammten Position eingesetzt werden (Ausnahme: Matthias Sammer als rechter Verteidiger), wurden ebenfalls übernommen und wirken sich direkt auf das Spielgeschehen aus. So verlieren Mittelfeld-Künstler wie etwa Thomas Häßler oder Bulgariens Borimirov etwas seltener den Ball als etwa Abwehr-Holzer wie Jürgen Kohler oder Italiens 54 Ferrara.



ZU BEGINN DER EINZELNEN MATCHES NEHMEN DIE TEAMS AUFSTELLUNG VOR DER HAUPT-TRIBONE, UND DIE KAMERA ZOOMT IN PAS STAPION HINEIN, GLEICH KANN'S LOSGEHEN!

## Einstellungssache

Sie haben die Wahl, ob Sie eine komplette Europameisterschaft durchspielen wollen, ein Freundschaftsspiel bestreiten möchten oder zunächst in einem der beiden Trainingsmodi (Elfmeterund Match-Training) Ihre Fähigkeiten verbessern wollen. Multiplayer-Spiele sind ebenfalls über eine Modem- oder Netzwerkverbindung möglich. Im Netzwerk-Modus dürfen sogar 16 Spieler gegeneinander antreten. Die Matchbedingungen, Taktiken und Aufstellungen können über komfortable Menüs beliebig bearbeitet werden. Für die Darstellung des Spielgeschehens stehen vier verschiedene Kameraperspektiven (siehe Kasten) zur Verfügung, wobei wie so oft die klassische isometrische Ansicht die spielbarste Variante ist. Das gilt besonders, wenn Sie gegen einen



ZWISCHEN DEN SPIELEN INFORMIERT EINE TABELLE ÜBER DEN AUGENBLICKLICHEN ZWISCHENSTAND DES GESCHEHENS, BERTI VOGTS PURFTE WOHL MIT EINEM 3:0 AUFTAKTSIEG GEGEN DIE TSCHECHEN SEHR ZUFRIEDEN SEIN

menschlichen Kontrahenten antreten mächten. Im Turnier-Modus werden Ihnen in einer Tabelle jeweils die besten Torschützen angezeigt. Außerdem werden Sie über Spielergebnisse informiert.

## Jetzt mit Torwart!

Der Hauptkritikpunkt des Vorgängers ran Soccer war unbestritten der miserable Torwart, der herrenlos im Fünfmeterraum herumliegende Bälle einfach un-

beachtet ihrem Dasein überließ bis ein gegnerischer Stürmer damit ins Tor lief. Doch keine Sorge: alle Teams von Euro 96 verfiigen nun über einen z. T exzellenten Keeper, der sich sogar anstürmenden Goalgettern wagemutig zwischen die Beine wirft, um die Lederkugel unter sich zu begraben. Mit Weitschüssen ist der Schlußmann jetzt kaum noch zu überwinden, was ein schnelles Kurzpaßspiel vor dem gegnerischen Gehäuse unabwendbar werden läßt. Doch genau daran hapert es bei Euro 96. Zwar wurde die intuitive Steuerung - Passen mit zweiter. Schießen mit erster Joystick-Taste - zum Glück beibehalten, und der Computer schaltet auch nicht mehr hektisch zwischen den eigenen Mannen hin und her, dafür wurde bei der Ballphysik geschlampt. Die Lederkugel verhält sich wie ein Gummiball, beinahe als ob man den Sportkameraden bei Gremlin mit ein paar Atü Luft zuviel gefüllt hätte. Das wilde Herum-

## AUFLÖSUNGEN

Wer einmal die SVGA-Variante gesehen hat, will wohl kaum mehr unter VGA kicken. Aufgrund der moderaten Hardware-Anforderungen ist das zum Glück auch nicht notwendig.



## SVGA:

In der SVGA-Auflösung mit allen Details sieht Euro 96 wirklich sehr gut aus. Erfreulich: Sie benötigen keinen High-End-Rechner, um in den Genuß dieser Grafik zu kommen.



Aus der Distanz sehen die Spieler-Sprites auch in der VGA-Auflösung noch ganz gut aus, je näher die Kamera aber heranzoomt, desto deutlicher verpixelt die Grafik.

gehüpfe des Sportgeräts stört bei der Ballannahme empfindlich, was direkt vor dem Tor für so manche verstolperte Chance sorgt. Bei langen Pässen gibt das Ballverhalten auch den arriviertesten Kickern Rätsel auf. Gepriesen sei derjenige, der zu Beginn eine technisch versierte Mannschaft ausgewählt hat. Ha-

ben Sie sich aber erst einmal an diese Unwägbarkeiten gewöhnt, erlaubt die Steuerung doch nach einiger Zeit recht flüssige Kombinationen und gezielte Schüsse.

# MHC

Hard u. Software Versand

# MHC Computer Discount

Tel.: 02762 979200 Fax: 02762 979202 BTX: \*22622117# oder MHC#

P\$2 Simm`s , GPU`s zu TOP TAGESPREISEN! Marken CD-Rem Laufwerke
4 fach Speed E-IDE ab 84,00'
6 fach Speed E-IDE ab 127,00
8 fach Speed E-IDE ab 258,00
SCSL auf Antranc

Hugo 3 DV 64,95 Ceasar 2 DV 69,95 Warcraft 2 DV 69,95

Soundkarten

Spacewalker 3D , 48 Khz, 16 bit , Midi , Game 99,00
Soundblaster Vibra , 16 bit , Midi , Game , PaP 149,00
Soundblaster AWE 32 PnP , Midi , Game , 379,00
Typson Aktivbozon 80 Watt, Natzt. Regler 66,00
Justar Aktivbozon 120 Weit , Natzt. Regler 77,00

## PCI Grafikkarten

Cirrus Logic 64 bit , 1MB Dram 99,00 Elsa Winner 1000 Trio , 2 MB Dram 197,00 Elsa Winner 2000 AVI , 2 MB Vram 459,00 Matrox Millatiam 3D , 2 MB Wram 499,00 Wir führen:
CPU's, Simm's, Motherboard's,
Festplatium, Controller, Flappy's,
Graffikarten, Soundiarrien, Modem's
Scanner, Dracker, Mouttorn,
Gohinzen, Jestaleren...

Cyberia 2 DV 69,95 Duke Nukem 3D DA 77,00 The Dig DV 69,95

Civilization 2 DV 74,95 FX - Fighter DA 29,95 Silent Hunter DV 65.95

5 Way Commandor 4 DV 94,00 15 Robal Assault 2 DV 79,95

Die Siedler 2 DV 69,95 Elisabeth 1 DV 84,95 Hi Octane DV 29,95 Magic Carpet 2 DV 69,95 Prisoner of Ice DV 59,95 Vollgas DV 56,95

Kleiner Anzzeg wer unserem Sertiment Andere Spiele bitte anrefen oder Preisliste anfordern. En gilt unnere Preisliste 06-96

Logitech Wingmann Extreme 85,00 Logitech Wingmann Light 47,00 Festplatten
E-IDE 635 MB ab 269,00
E-IDE 1,08 GB ab 339,00
E-IDE 1,28 GB ab 359,00
E-IDE 1,6 GB ab 399,00
SCSI auf Anfraga

Versandkosten Software: Nachnahme 9,90 + 3.- NN , Vorkasse 6,90 Versandkosten Hardware: Nachnahme 14,90 + 3.- NN , Vorkasse 11,90

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30.- Kostenpauschale . Alle Artikel nur solange Vorrat reicht . Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

## PERSPEKTIVED

## Isometrische Sicht

SVGA-Grafik Dank herrscht hier die meiste

Übersicht. Bei einem Spiel gegen einen menschlichen Geaner die einzig faire Variante, da in beiden Spielrichtungen Übersicht herrscht. Die Kamera-Perspektive erfordert kaum Eingewöhnungszeit, da sie auch durch Fernsehübertragungen bekannt sein dürfte.



## Schwenk und Zoom

Diese Perspektive beinhaltet Kamera-Schwenks und Zooms. Die Position der Kamera ist in der Regel an der Mittellinie. Entfernt sich das Spielgeschehen zu weit vom Standort der Kamera, wird entsprechend gezoomt, Gewöhnungsbedürftig, aber eine Alternative zur isometrischen Sicht.



## Fernsicht

Die Weitwinkel-Kamera zeigt das Geschehen aus einer stark überhöhten Perspektive und fährt am Spielfeldrand immer auf Ballhöhe mit. Die Steuerung der Kicker geht hier deutlich schlechter von der Hand, besonders am hinteren Spielfeldrand sind Details oder genaue Pässe nicht zu sehen, geschweige denn zu spielen.



#### Draufsicht

Hier werden Erinnerungen an alte Kick Off-Zeiten wach. Die Kamera befindet sich senkrecht über dem Spielgeschehen, Sprites und Ball werden direkt von oben dargestellt. Aufgrund des viel zu kleinen Bildausschnitts höchtens ein optischer Gag, ansonsten unspielbar.





BEI ELFMETERN WANDERT EINE GESTRICHELTE LINIE ZWISCHEN DEN PROSTEN HIN UND HER. EIN DRUCK AUF DIE FEUERTASTE AKTIVIERT DEN SCHUTZEN, DURCH DIE DAUER DES DRÜCKS

LASST SICH DIE SCHUSSHÖHE VARIJEREN. DIE TORE SIND BEJ

EURO 96 ALLERDINGS ETWAS ZU KLEIN GERATEN.

Symbole unter dem ballführenden Spieler zeigen an, in welche Richtung gerade gepaßt oder geschossen werden kann, oder ob sich ein Flanke Johnt Naturgemäß steuert sich Euro 96 mit einem digitalen Joystick oder Game-pad am besten, Tastaturoder gar Maussteuerung sind dagegen überhaupt nicht zu emp-

#### Technisches

Grafisch kann Euro 96 fast mit EAs FIFA Soccer 96 mithalten. Die Stadien - alle englischen Arenen der Euro wurden eingebaut - sehen sogar deutlich besser aus. Die Spieler-Sprites wurden wie gewohnt mit dem Motion-Capturing-Verfahren digitalisiert, erscheinen aber ein wenig zu flach und hätten ein paar mehr Animationsphasen noch verkraften können. Besonders der Torwart scheint bei den Paraden von Distanzschüssen auf seinen Kalorienverbrauch zu achten, meist wird der heranrauschende Ball lediglich mit dem ausgestreckten Arm zur Ecke gelenkt, Dafür spielt sich Euro 96

auch in der SVGA-Auflösung erstaunlich flott. Schon mit einem 486DX2 dürfen Sie hochauflösend zu Werke gehen, wenn Sie einige Details abschalten. Ab einem Pentium 60 steht dem ungetrühten Gekicke dann nichts mehr im Weg. Das ist aber auch gut so, denn wenn Sie erst einmal die SVGA-Darstellung gesehen haben, werden Sie wohl kaum noch im arg pixeligen VGA-Modus spielen wollen. Die Sprachausgabe von Euro 96 ist schlichtweg das Beste, was im Genre derzeit angeboten wird. Alle Spielernamen werden je nach Spielverlauf mit verschiedenen Betonungen entweder gesprochen oder gebrüllt, dazu gibt's reichlich statistische Infos. Fehlariffe kommen so aut wie nie vor, hier hat Gremlin wirklich ganze Arbeit geleistet. Allerdings konnten wir bisher nur die englische Original-Version unter die Lupe nehmen - bleibt zu hoffen. daß man bei Softgold mit der Übersetzung sorgfältig umgeht, da das Spiel hier komplett in Deutsch erscheinen wird.

Christian Bigge

## KOMMENTAR

Euro 96 ist ein grundsolides, gutes Fußball-Action-Spektakel. Der stark verbesserte Torwart gegenüber ran Soccer vermag nun endlich die Spiel-Motivation auch längerfristig aufrechtzuerhalten. Leider sorgt die verkorkste Ballphysik aber für einen deutlichen Euphorie-Dämpfer. Es bedarf schon einiger Eingewöhnungszeit, um die wild herumhüpfende Lederkugel nachhaltig unter Kontrolle zu bringen. Dennoch merkt man dem Programm die Liebe zum Detail an, Besonders im Mehrspieler-Modus dürfen Sie sich auf heiße Duelle freuen, die Identifikation mit der eigenen Mannschaft ist dabei durch die originalen Spielernamen durchaus gegeben. An die spielerische Klasse eines FIFA Soccer 96 kommt Euro 96 allerdings nicht heran. Fußball-Fans mit ausreichender Gamepad-Erfahrung können hier zugreifen, allen anderen sei ein vorheriges Probespielen empfohlen.

Mindestens: 486/DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM Empfohlen: Pentium, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM Technik: VGA und SVGA/General Midi/SB

Handbuch: deutsch

Multiplayer: bis zu 16 Spieler (Netzwerk)

CD/HD: 495 MB/25-100 MB Sprache: deutsch Hersteller: Gremlin Preis: ca. DM 100,-



5th Musketeer DV	69 95	Kingdom of Magic DV	74,5
Abuse DV	68.95	Lemmings Painthall DA	32,9
Aces of the Deep DV ices of the Deep Missions Disk. DV	84,95 42,95	_ghthouse DV	V m
AD&D Collector's Edition EV	77.95	Manic Karts DA Master of Orion 2 DV	32,5
Advanced Tactical Fighters DV	79,95	Mechwarrior 2 & Erwel-Set DV	V m
AH-64D Longbow DV	87,95	Mechwarnor 2 Erweiterungs Ser DV	42.9
Albion DV	79.95	Megapak 5 DA Monopoly DV	84,5
Alone in the Dark Trilogy (1-3) DV	69,95	Monopoly DV	59 9
Anvil of Dawn DV	77 95	Myst - Limited Edition DV	69 9
Ascendancy DV Bad Molo DV	54,95 79,95	NBA Live '96 DV Need for Speed DV	79,9
Baldies DV	69,95	NHL Hockey '96 DV	79,9
Battle sle 3 DV	69,95	Normality Inc. DV	76.9
Bing! DV	62 95	Olympic Games DV	69,9
Bielfuss DA	54.95	Olympic Soccer DV	69,9
Bundesiga Manager Hattrick DV	64 95	Panzer Genera, 2 DA	69 9
Caesar 2 DV Capitalism DV	82.95 <b>76.95</b>	PGA Tour Golf 96 DA	69,9
Chewy - Esc von F5 DV	59 95	PGA Tour Golf '96 Kurs-CD DA	79,9 36.9
Chronicles of the Sword DV	76.95	Phantasmagora DV	89.9
Civilization 2 DV	79,95	Pinball 3D-VCR DV	44 9
CivNet DV	92 95	Probal Illusions DA	56 9
Comanche & Missionen DV	39 95	Pole Position DV	92,9
Command Aces of the Deep DV Command & Conquer DV	82 95 <b>89,95</b>	Pro Pinball - The Web DA	82,9
mmand & Conquer Mission DV	27,95	Rayman DV	56,9 59,9
Command & Conquer SVGA * DV	89.95	Rebel Assuutt 2 DV	84,9
Conquest of the New World DV	79,95	Riddle of Master Lu DV	76,9
Crusader - No Remorse DV	79,95	Rise & Rule of Ancient Empires DV	82.9
Cybena 2 DV	76 95	Shangha: - Große Momente DV	82.9
Cybermage DV Daggerfall * DV	79 95 84 95	Shannara DV Silent Hunter DV	76.9
Das Schwarze Auge 2 DV	42,95	Slient Thunder DA	69,9 82,9
Das Schwarze Auge 3 DV	V.mö.	Simon the Sorcerer 2 DV	69.9
Deep Space Nine DA	69 95	Space Bucks DV	69 9
Der Druidenzirkel DV	64 95	Speed Hasta DA	<b>56,9</b> 74,9
Descent 2 DV	89,95	Star Trek N G 'A Fina Unity' DV	74.9
Destruction Derby DA Diablo DV	89 95 V mô	Stee Panthers DV	69,9
Die Funger 2 DV	79,95	Stonekeep DV S.T.O.R.M. DV	96,9: 79,9:
Die Siedler 2 DV	69,95	Strike Base DV	69 9
Die total verrückte Railye DV	36 95	Syndicate Wars * DV	79,9
Discworld DV	76.95	Teamchef DV	86.9
Duke Nukem 3D DV	79,95	Terminator Future Shock DV	76.9
Dungeon Keeper DV Earthsiege 2 DA	<b>79,95</b> 76.95	Terra Nova DA	76 9
Earthworm Jim 1 + 2 DV	68 95	TFX: EF2000 DV The Dig DV	<b>89,9</b> 6
Ecco the Dolphin DV	54 95	This means war <sup>1</sup> DV	74 9
Elisabeth I. DV	94,95	TIE Fighter Deluxe DV	77,95
Euro 90 DV	68,95	Tilt DV	54,98
Extreme Pinbali DA	54.95	Top Gun DV	79.9
F1 Manager '96 DV Fantasy General EV	<b>76,95</b> 69 95	Urban Runner DV	89 98
Fast Attack DV	69,95	Vollgas DV Warcraft 2 DV	54.98
A International Soccer '96 DV	79,95	Warcraft 2 - Zusatz-CD	79,95
Formula 1 Grand Prix 2 DV	99,95	(Beyond the Dark Portal) DV	28.95
Gabriel Knight 2 DV	89,95	Warhammer DV	69 95
Grand Prix Manager DV	86 95	Wing Commander 3 DV	84 95
Hanse - Die Expedition (3.5") DV	39.95	Wing Commander 4 DV	99,00
Haltrick <sup>1</sup> DV Heroes of Might & Magic DV	79 95	Worms DA	69 95
Hugo 3 DV	54 95 72 95	Worms - Reinforcements DA X Wing Edition DV	<b>35,9</b> 5
Indy Car Racing 2 DV	76 95	Zork Nemesis DV	89,95
,			madage



## **Monats-Hits:**

Civilization 2	DV	79.95
Die Siedler 2	DV	69,95
Duke Nukem 3D	DV	79,95
Dungeon Keeper	DV	79,95
Euro 96	DV	68,95
F1 Manager '96	DV	76,95
Fast Attack	DV	69,95
Formula 1 GP 2	DV	99,95
Olympic Games	DV	69,95
Silent Hunter	DV	69,95
Warcraft 2 -		
Zusatz CD	DV	28,95
Wing Commander 4	DV	99,00

## Spiele-Sammlungen:

•	
	Essential Selection Sport DV 89,95 PIFA Soccer '95, Formula 1 Grand Pnx, PGA Tour Golf
	LucasArts Classic Adventures DV 39.95
	ndiana Jones 3 Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken
	LucasArts Top Adventures DV 39,95
	Day of the Tentacle, Indiana Jones 4 Monkey Island 2
	Made in Germany DV 42,95
	Anstoss, Battle Isle 2 Das Schwarze Auge 2
	Star Wars Collection DV 54.95
	Rebel Assault 1, Star Wars Screen Saver, X-Wing
	Westwood Compilation DV 76,95
	Dune 2, Legend of Kyrandia 1 bis 3, Lands of Lore
•	Dance E. Legend of Ayrandia 1 OS 3, Lands of Lare

**2** 02871-183088

## Sonder-Angebote:

7th Guest DA	Disk, CD-ROM 21.95	Linkswand Dietuses, DM	Diek. CD-ROM		Ulsk.	со-пой
Battle Isle 1 + Delat Disk Amberisar Div Battle Isle 2 & Scenery CD DV Battle Isle 2 & Scenery CD DV Bergyal E (Mondor DA) Creature Shock DV Day of the Fentace DV De Siedler DV Elife 2 DV FIFA Soccer 95 DV Formula 1 Grand Priv DA) Gabriek (Alphr) 1 DV Gobbris 1 + 2 DV Historylin 1914-1918 DV		Hollywood Pictures DV Indiana Jones 4 DV Indy Car Racing DV Jagged Allance DV King's Queek 6 DA King's Queek 6 DA Lands of Lore DV Legend of Kyrandia 3 DV Liffle Big Adventure DV Mage Carpet DV Mage Carpet DV NASCAR Racing DV NASCAR Racing DV NASCAR Picture DV Picture Carpet DV Picture DV Pictur		Rebe Assault DV Husselsheim DV Secret of McSamit & Max Secret of McSamit &	HAHABIHABI	32 95 32 95 32 95 32 95 32 95 24 95 24 95 24 95 29 95 20 95

SO könnt Ihr
Eintech bei uns annufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Posikarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken
Der Verseid erfolgt dem per Keischaffer (s. — Dich) und per vorrasses (- 4. — DM), Ab 150) — DM Bestellwert Iselem wir
geleich bestellen
und det in der Versein der



BEI STANDARDSITUATIONEN ZEIGT DER FREI POSITIONIERBARE KRINGEL DEN AUFTREFFPUNKT DES NACHSTEN PASSES AN. DAS IST BEI ECKEN. FREISTÖSSEN UND ABSCHLÄGEN SEHR NOTZLICH.

AMSTERDAMS KEEPER EDWIN VAN DER SAAR IRRT IM STRAFRAUM UMHER, DOCH RAOL VON REAL MADRID TRIFFT NUR DIE LATTE PECH!

## **UEFA Champions League**

# **NACHSPIEL**

Gönnen Sie Juventus Turin den Europapokal der Landesmeister nicht? Hätten Sie lieber Ajax Amsterdam, dem FC Porto oder gar Borussia Dortmund die Champions League-Trophäe zugesprochen? Kein Problem, mit UEFA Champions League von Philips Media können Sie die Zeit am heimischen PC zurückdrehen und Ihr bevorzugtes Team zum Sieg führen.

lle 16 Vereine der Champions League dürfen vom Spieler übernommen werden. Dabei ist es möglich, mit bis zu vier Spielern an einem PC zu spielen. Alle Spielernamen finden sich im Programm wieder, die Taktiken der einzelnen Mannschaften, z. B. das berühmte 4-3-3-System von Aiax oder der Tridente-Sturm von Juve mit Fabrizio Ravanelli, Alessandro Del Pierro und Gianluca Vialli, sind allerdings night voreingestellt, können aber eigenhändig zusammengebastelt werden. Bei der iso-

metrischen Spielgrafik folgt das Aha-Erlebnis, Das Programmier-Team von Krisalis verließ sich auf die Präsentation und Spielbarkeit ihres ehemaligen Überraschungs-Erfolgs Manchester United - PC-Veteranen oder Amiga-User mögen sich erinnern. Scheinbar hat man bei Krisalis von Fußballspielen der neuen Generation, wie etwa FIFA Soccer von EA, noch nichts gehört und gesehen. Gepaßt wird bei Manches..., Verzeihung, UEFA Champions League, nach wie vor durch einen Druck auf die erste Joystick-Taste, geschossen naturgemäß mit der zweiten. Der Paßempfänger tut gut daran, genau an seinem Standort zu verweilen. bis die Lederkugel förmlich am Fuß klebt, sonst sind Fehlpaß-Festivals vorprogrammiert,

## Turbo-Kicker

Daß für das Gekicke lediglich die VGA-Auflösung zur Verfügung steht, hat zwei Auswirkungen: Erstens ist der dargestellte Spielfeld-Ausschnitt grausam klein und zweitens der Spielablauf auf Pen-

tium-Rechnern beinahe unspielbar schnell. Die Sprites müssen mit wenigen Animationsphasen auskommen und bewegen sich fast wie auf Schienen in iede der acht möglichen Richtungen. Der Computergegner kann freilich von diesen Nachteilen profitieren: Abspiele geschehen dermaßen fix, daß Sie den Ball erst wieder unter Kontrolle bekommen, wenn Ihr Torwart ihn aus dem eigenen Netz holen darf. Etwas anders stellt sich das Geschehen beim Match gegen einen menschlichen Kontrahenten dar: Da die obengenannten Nachteile ietzt beide Spieler zu spüren bekommen, kann nach einiger Eingewöhnungszeit tatsächlich so etwas wie Spielspaß aufkommen. Vorausgesetzt natürlich, daß Sie bis dahin nicht schon längst den Reset-Knoof betätigt haben. Erwähnenswert bleibt noch, daß Philips Media seinem Programm die Erkennnungsmelodie der Champions League in Lupenreiner CD-Audio-Qualität spendierte, Schade, daß das Spiel diese Qualität nicht erreicht!

## KOMMENTAR

Irgendwie scheint mir der Erscheinungstermin für dieses Spiel falsch gewählt zu sein. UEFA Champions League ist thematisch veraltet, weil die Champions League schon seit über einem Monat entschieden ist; technisch veraltet, weil die neue Rechnergeneration für das Spiel viel zu schnell ist, und grafisch veraltet, weil durch Fußball-Games wie FIFA Soccer 96 oder Euro 96 Soccer längst ein neuer Genre-Standard definiert wurde. Vor ein, zwei Jahren hätte das Spiel vielleicht noch für Wirbel sorgen können (siehe Manchester United), heute jedoch wirkt es ziemlich antiquiert. Wie war das 58 noch? Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben - oder so ähnlich.

Christian Bigge Mindessens. 486DX 33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM Empfohlen: 486DX2 80, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM Technik: SVGA/VGA, SB/CD-Audio Multiplayer: 4 Spieler an einem PC Handbuch: deutsch Sprache: deutsch (D/HD 31 MB/5 MB reis: ca. DM 90,-Heisteller: Krisalis/Philips Media Rätsel Strategie = Wirtschaft

## Die große Schlacht um Gettysburgh

## DIE ENTSCHEIDUNG

Vom 1. bis 3. Juli 1863 dauerte die Schlacht von Gettysburgh, die die Wende im amerikanischen Bürgerkrieg brachte. Der Vormarsch des Südens war gestoppt und die Nordstaaten-Armee konnte nach und nach die Oberhand gewinnen.

⇒ür Europäer hat dieses Ereig- Technik nis natürlich nicht die historische Dimension wie für Amerikaner, so daß wir uns nur auf die technischen Aspekte konzentrieren können. Grundsätzlich besteht die Möglichkeit, sich der gesamten drei Tage der Schlacht auf einer beliebigen Seite anzunehmen oder nur vereinzelte Szenarien, wie "Little Round Top" oder "Devil's Den", nachzuspielen. Für den Anfang eignet sich eher eine der kleineren Szenarien, da man sich erst mit der eigenwilligen Steuerung des Spieles vertraut machen sollte. Für beide Seiten kann man zwischen einer manuellen Steuerung, bei der alle Entscheidungen beim Spieler liegen, einer halbautomatischen Steuerung, bei der der Spieler entscheidet, welche Offiziere welche Truppe befehligen, und einer automatischen Steuerung wählen, die einfach einem Computergegner entspricht, Weiterhin kann bestimmt werden, ob ein Kriegsnebel über dem Geschehen liegt, der verhindert, daß Truppen, die nicht im Blickfeld einer Einheit sind, gesichtet werden

Auf den teilweise sehr großen Karten kann man in verschiedenen Phasen seine Einheiten bewegen, angreifen und zurückschlagen lassen. Die gesamte Steuerung erfolgt dabei über eine kleine, beliebig auf dem Bildschirm verschiebbare Iconleiste, Leider sind die einzelnen Icons sehr klein ausgefallen, so daß man einige Zeit braucht, bis man die Spielsteuerung komplett be-

Grafisch kann das Spiel dagegen mehr überzeugen. Die Landkarten der Schlachten wurden nach Originalkarten gestaltet und sind vor allem in der 3D-Kampfansicht wirklich eine Augenweide, Doch leidet bei dieser Optik etwas die Übersichtlichkeit, so daß sich zum Spielen die optionale 2D-Ansicht empfiehlt. Bei iedem Angriff werden kleine AVI-Videos abgespielt, die das Abfeuern einer Kanone oder einen Angriff von Infanteristen zeigen. Auf Wunsch kann man das Spiel auch über Modem gegen einen menschlichen Mitspieler spielen.

Alexander Geltenpoth/lg



FAST JEDE KARTE KANN IN EINER HISTORISCH AKKURATEN AUFSTELLUNG UND EINER LEICHT VERÄNDERTEN "WAS-WÄRE-WENN"-VERSION GESPIELT WERDEN



DIE 20-KARTE IST UM EINIGES ÜBERSICHTLICHER ALS DIE 30-VERSION. HIER KANN ANHAND DER ICONS SOFORT ERKANNT WERDEN. WELCHE UND WIE VIELE TRUPPEN AN EINEM BE-STIMMTEN ORT STEHEN

## KOMMENTAR

Der erste Titel der neuen Spiel-Serie, die sich historischen Schlachten-Simulationen widmet, wendet sich klar an den erfahrenen Strategen. Erfreulich ist, daß trotz des komplexen Regelwerks und Spielablaufs die Grafik gelungen ist

und übersichtlich bleibt, wenn auch eingeblendete Videosequenzen etwas die Geduld strapazieren. Wünschenswert wäre ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad gewesen. Wem die Thematik liegt, der kann ohne Zweifel zugreifen, auch wenn moderne Einheiten wie Panzer und Flugzeuge natürlich fehlen. Weitere Episoden zum Thema Ardennen und Waterloo sollen folgen.







DIE SCHÖNEN RENDERGRAFIKEN LEITEN LEIDER NUR IN DAS SPIEL EIN (OBEN), IM SPIELBILDSCHIRM WIRD MAN VON ANI-MATIONSLOSER GRAFIK UND VERSCHIEDENEN AUSWAHLMENUS ERWARTET (LINKS).

Chaos Overlords • Strategie

## MEINE MAGNUM UND ICH...



WÄHLT MAN EINEN SEKTOR AN, SO BEKOMMT MAN GENAUE-RE INFORMATIONEN ÜBER DIE VORHANDENEN EINRICHTUNGEN UND EINE AUNI-MAP.

as war allerdings, bevor die WUS-Corporation sich alle Regierungen der Welt erkaufte und zum Alleinherrscher wurde. Und da das kein akzeptabler Zustand für einen Mafiaboss ist, haben Sie und fün weitere Ex-Bosse den Entschluß gefaßt, die Regierung zu untergraben. Wie es sich unter Mafiabossen gehört, kämpft man aber nicht miteinander, sondern gegen die WUS und seine Nebenbuhler.

## Land gewinnen

Von Beginn an ist man als aufsteigender Overlord damit beschäftigt, auf der 64 Felder

großen Stadtkarte so viele Quadrate wie möglich zu besetzen, da man für jedes kontrollierte Feld Steuern einsacken kann. Ohne Geld läuft nämlich auch in der Zukunft rein gar nichts, und um die Erforschung und Produktion neuer Waffen aufrechtzuernalten, sind schon größere

Sümmchen vonnöten. Auch das Anheuern weiterer Gangs – zu Beginn hat man nur seine privaten Haudegen in der Stadt – kostet nicht gerade wenig. Sind die ersten Zonen unter Kontrolle gebracht, dann wird die erste Gang in die Forschung abkommandiert, damit die Clans sich imme auf höchstem technischen Ni-

Wenn die Computer-Welt mal wieder in Trümmern liegt und von Ordnung keine Rede sein kann, dann ist meist der Spieler derjenige, der all dies zu retten hat. Bei New World Computing hat man den Spieß mal umgedreht: Die Welt lebt in Frieden und Sie sollen alles daransetzen, endlich wieder die Kontrolle zu haben. Immerhin waren Sie ja mal ein Mafiaboss...

veau befinden. Wer zunächst mit bloßen Fäusten versucht, die gegnerischen Rüpel in den Ruhestand zu schicken, der kann nach einiger Forschung eine Shotgun, ein Lasergewehr oder auch einen Raketenwerfer dazu benutzen.

Neben den herkömmtichen Methoden, an Bares zu kommenbieten sich hier auch noch illegale an. Zum einen können die im jeweitigen Sektor ansässigen Firmen, Häuser oder Fabriken "beeinflußt" werden, jede Runde einen gewissen Betrag an das Syndikat zu überweisen. Dafür muß sich eine Gang, je nach Fähigkeit, eine bis fünf Runden mit der Einrichtung befassen. Einiges mehr an Kapital läßt sie jedoch mit dem Verkauf illegaler Waren verdienen. Da die Regierung den Vertrieb von Waffen, Drogen und eindeutigen Videos verboten hat, ist die Nachfrage natürlich enorm und der Preise hoch. Doch Vorsicht: Wer zu lange auf diese Weise Chaos verbrei-

## TEA FOR TWO

Der Muttiplayer-Modus von Chaos Overtords verspricht; jede Menge Spaß. Via Winsock-Verbindung können angeblich (konnte noch nicht getestet werden) bis zu 6 Spieler einander den Krieg erklären, per Modem oder serieller Schnitstelle zwei.



tet, den überrascht die Polizei, eine unschlagbare Truppe androider Kampfmaschinen.

## Strategie kommt zu kurz

Dafür, daß der Strategieteil von Chaos Overlords den Hauptpart einnimmt, kommt er dennoch etwas zu kurz. Das liegt zum einen daran, daß die Karte mit 64 Feldern nicht gerade viele Möglichkeiten bietet, strategisch zu handeln. Weiterhin haben die Einheiten zwar verschiedene Eigenschaften in den Bereichen Kampf, Forschung, Heilung, Beeinflussung, Kontrolle und "Chaos", aber keine Einheit kann sich mehr als ein Feld pro Runde hewegen, weshalb auch "schnelle Angriffe von hinten" nicht möglich sind. Einzig mit der Tarnung durch spezielle Ausrüstungsgegenstände, die aber erst später erforscht werden können, hat man die Chance, sich tiefer in

An Waffen kein Mangel, so lautet die Devise. Mit ein bißchen Forschung kann man alles erreichen



Die altbewährte Shotgun sollte in keiner Gruppe fehlen. Wo bleibt denn sonst das Image?



Die teuerste Waffe im Spiel ist nicht gerade die unauffälligste...Stealth -12!



Ein Magnetfeld zerstört alles, was sich Materie nennt...

gegnerisches Gebiet vorzutasten. Bei manchen der zehn verfügbaren Szenarien ist das auch der · einzige Weg, den Hauch einer Siegeschance zu haben. Die künstliche Intelligenz (KI) der feindlichen Mafiabosse ist wahrlich nicht gering. Der leichteste Level läßt zwar auch Anfänger zum Zuge kommen, der Killer-Level ist allerdings nur Hartgesottenen zu empfehlen, die auch den entsprechenden Frust einstecken können, wenn man nach Runde 30 von den feindlichen Cyborgs wieder auf drei Sektoren gestutzt wurde und die Schulden um einiges größer sind als die Motivation. Das Kampfsystem ist zwar fair, da simultan gekämnft wird und die Ergebnisse nachher in einer kurzen Zusammenfassung dargestellt werden, aber auch ziemlich öde, da man nicht eingreifen kann. Es gibt keine verschiedenen Angriffstaktiken oder Strategien, die Cyborgs setzen ein, was sie können. Die gelungene technische Umsetzung kann den Spielspaß auch dadurch night retten, daß sowohl die normal 256-Farb-Version als auch eine 64K-Variante geboten werden und die Zugriffe auf die CD sich in Grenzen halten und den Spielablauf nicht weiter stören.

Alexander Geltenpoth/ang

## O FOR RENT

Die folgenden Gangs bilden die Elite des Spiels. Man sollte sie nur engagieren, wenn die Schatzkammer voll ist.



Die teuersten und besten Kämpfer des Spiels rammen alles aus dem Weg. Mit oder ohne Bewaffnung.



Die Meister des Nahkampfs kosten viel Unterhalt, benötigen dafür aber keine Waffen, um die Feinde zu dezimieren. Desweiteren erleiden sie bei Angriffen keinen Schaden.



Der unbekannte Unsichtbare eignet sich besonders gut für Tarnangriffe. Mindestens zwei davon sollten Sie engagieren.

## KOMMENTAR

Mindestense 486/DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM

Empfohlen: Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM

Es hätte so schön werden können: eine Stadt erobern, viel forschen und kämpfen. Doch leider hört das Gameplay von Chaso Overlords an dieser Stelle auch schon wieder auf. Es wurde zwar die ganze Welt unterworfen, aber man kann nur eine Stadt in seine Gewalt bringen. Und diese fällt auch noch extrem klein aus, so daß keine Möglichkeir strategischer Expansion gegeben ist. Der einzige Lichtblick ist der Multiplayer-Modus, den aber aufgrund der differenzierten Möglichkeir strategischer Expansion gespeben ist. Der einzige Lichtblick ist der Multiplayer-Modus, den aber aufgrund der differenzierten Möglichkeiten nur wenige Benutzer in Anspruch nehmen können.

Technisis SVGA/CD Audio/SB

Handbuch deutsch

Spiene deutsch

Multiplayer Modem, 6 Sp. Winsock

Spiene deutsch

CD/RD 23MB/30MB

Hersteller, New World Computing

Grans 67% Source 72%

Action

Artison

Witschaft

## MultiMedia Soft

Computerspiele

## Spieleladen & Online - Cafe

Mele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Almosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Bättletech, Warhammer, atc), viele Brettspiele vorrätig, Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden Standig Sonderangebote vorratig.

## Info ⊠ Info ⊠ Info Geschäfts- und

Franchise-Partner
Sie wollen sich selbständig
machen? Sie haben Interesse
an Spielesoftware? Sichern Sie
sich jetzt Ihren Standort für
einen MultiMedia Soft Laden
mit oder ohne Online-Cafe
Forderm Sie schriftlich das
Infoschrigten an

MultiMedia Soft
52349 DUREN Josef Schregel Str 50

MULTIMEDIA SOFT

04157 LEIPZIG
Max Liebermann Str 35 80341-9112540

15890 EISENHÜTTENSTADT Furstenberger Str 39 €03364-72595

15234 FRANKFURT/ODER August Bebel Str 15 20335-4001888

47441 MOERS Neuer Wall 2-4 202841-21704

48151 MÜNSTER

Weseler Straße 48 20251-524001

52349 DÜREN

Josef Schregel Str 50 \$02421-28100 54290 TRIER

Pferdemarkt 7 20651 9940656 66386 St. INGEBRT Alle Bahnhofstraße 1 206894-2055

70567 STUTTGART Holdermannstraße 2 \$0711-7170838

96052 BAMBERG Untere Königsstr. 10 \$0951 202210

99084 ERFURT Meierbergstraße 20 \$0361-5621656

MultiMedia Soft BÜRO ZENTRALER EINKAUF 52349 DUREN Josef Schregel Str 50 202421-28100 FAX 281020

Stärke, Intellekt und Zauberkraft — drei unabdingbare Voraussetzungen, wenn Sie es mit Diablo aufnehmen wollen, dem personifizierten Inbegriff des Bösen. Doch bevor Sie ihm gegenüberstehen können, haben Sie erst einmal eine finstere Unterwelt zu durchqueren, wo Ihnen sprichwörtlich die Hölle heiß gemacht wirdl

# DIABLO

erhältlich im sommer:
PACKENDE
ROLLENSPIEL-ACTION

im Exklusiv-Vertrieb von:

BILLARD

ENTERTAINMEN

http://www.blizzard.com

Alle Hodes variabilita (0.1994 Mirand Entertainment

## Total Mania • Action

## KRIEG DEN ROBOTERN



Spiele, die mit mehreren Spielern im Netz gespielt werden können. sind zur Zeit der letzte Schrei, Total Mahietet nia auch schon das Vorbild Syndicate einen Netzwerkmodus, der ausnahmsweise auch einmal leicht zu konfigurieren ist. Doch neben den Netzwerk-Fans hat Total Mania auch anderen einiges zu bieten.

MULTIPLAYEROPTIONEN

Ganz klar, daß Total Mania auch mit mehreren Spielern gespielt werden kann. Mit einer Modemverbindung sind dabei natürlich nur die üblichen Zweispielermodi möglich, mit einer IPX- oder TCP-Netzanbindung kann man sich dagegen mit bis zu acht Spielern vergrügen. Dabei stehen 11 verschiedene Landkarten zur Verfügung, in denen man jeweils zwei verschiedene Modi spielen kann. Der Deathmatch-Mode ist der übliche "jeder gegen jeden"-Kampf, der "Capture the Flag"-Modus daregeen erlaubt das Bilden von bis zu fünf Teams, die dann gegen



ieder einmal befindet. sich der Spieler weit in der Zukunft. 2140 wurde die Kontrolle über die Menschheit von einigen großen Syndikaten übernommen, die sich ständig bekriegen und versuchen, immer mehr besiedelte Planeten unter ihre Kontrolle zu bekommen. Man weiß nicht mehr, wer die ersten Kampfroboter einsetzte, aber im nachhinein ist das auch ziemlich egal. Alle Roboter hatten den gleichen Bug in der Software und konnten ein eigenes Bewußtsein entwickeln. Nach kurzer Zeit waren die Syndikate ihrer Macht beraubt, und die Roboter brachten jedem, der sich ihnen unterordnete, eine Zeit des Friedens. Zu Spielbeginn schreiben wir das Jahr 2156, und der Spieler übernimmt die Kontrolle über eine Widerstandszelle, die die Sache mit dem Frieden etwas anders sieht.

## Rein gehen und aufräumen!

Jede Mission startet im Hauptquartier, wo man seine maximal sechs Kämpfer starke Truppe mit neuen Körperteilen und Waffen ausstatten kann. Sohald die Mannschaft dann komplett einsatzbereit ist, kann man sich im Briefing die Ziele der nächsten Mission zeigen Jassen. Die meisten Missionen bieten die übliche "shoot to kill" -Thematik, aber gelegentlich muß man auch einmal bestimmte Gegenstände aus einer Festung herausholen, Nach dem Briefing wird man in bester Enterprise-Manier in das Einsatzgebiet gebeamt, wo man meist sofort unter Beschuß steht. Seine Mannen, die man von schräg oben sieht, kann man mit einem Klick auf die linke Maustaste auf Erkundung schicken, mit einem Klick auf die rechte Maustaste schaltet man dagegen in den Zielmodus. Mit einem Fadenkreuz werden dann Gegner aufs Korn genommen, denen mit Lasergewehren. Raketenwerfern. Minen und Plasmakanonen der Garaus gemacht wird. Nach dem Erfüllen sämtlicher Einsatzziele wird man wieder aus seinem Einsatzgebiet herausgeholt und kommt zu einer abschließenden Missionsbespre-

## TOTAL MANIA TEST

chung, in der Erfahrungspunkte und Geld verteilt werden.

#### Gute Ansätze

Die guten Ansätze in der übersichtlichen und intuitiven Steuerung der Kampfgruppe und der Spieloptionen werden durch die grafische Umsetzung doch arg in Mitleidenschaft gezogen. Die Darstellung der Landschaften und Gebäude ist bei weitem nicht so abwechslungsreich und detailliert. wie man es schon in anderen ähnlichen Spielen gesehen hat. Die gerenderten. übersichtlichen Menüs im Hauptquartier stehen der gewöhnungsbedürftigen und teils unübersichtlichen Spielfeld-Darstellung entgegen. Die Anima-

IN SPÄTEREN MISSIONEN HAT MAN ES MIT DURCHAUS

STARKEN GEGNERN ZU TUN. INSGESAMT 65 VERSCHIEDENE

FEINDE GIBT ES.

tionen der Roboter wirken ziemlich unrealistisch, besonders wenn sie mit zappelnden Beinen über den Boden voranzuschweben scheinen. Weiterhin scheinen die Blechkameraden nicht mit besonders viel Grips ausgestattet zu sein, denn der eine oder andere verhakt sich schon einmal im Interieur und muß mühsam von der ganzen Truppe wieder nachgeholt werden.

## Christian Müller/lg

Rätsel Strategie == Wirtschaft ==







## KOMMENTAR

Wo Gender Wars eindeutig mit einer frischeren Story und besseren Animationen aufwartet, kann Total Mania nur seine Multiplayer-Modi und die nahtlose Einbrindung in das Windows 95-System auf der Haben-Seite verbuchen. Zur Verkürzung der Wartezeit auf Syndicate Wars kann Total Mania besonders im Mehrspieler-Modus dienen.

Association 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM
Controlling Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM
Terhnis SVGA/General Midi/SB
Handburl englisch
Sprache deutsch
COMID 100 MB/33 MB
Herstellen Domark
Craft 60%
Small 65%

## **Mystic Computer Parts**

M.Kamps & T.Limburg EDV-Handels-GbR



Unsapa Produktpulatis wird attinlip ubtualisiart.



Azeroth wird erneut bedroht, und es aibt nur eine Lösung: Das Tor, durch welches die Mächte der Finsternis diese Welt erreichen können, muß von beiden Seiten versiegelt werden. Menschen, Elfen und Zwerge rüsten sich also zum Kampf auf der anderen Seite. "Beyond the Dark Portal".

DIE OPTIMALE VERTEIDIGUNG BESTEHT IMMER NOCH AUS EINER KOMBINATION VON BALISTAS, KANONEN- UND WACHTURMEN.

Warcraft 2 Expansion Set • Strategie

## DIE ANDERE SEITE

lizzards Expansion Set beginnt verheißungsvoll: In den ersten Missionen heider Kampagnen sind Helden zu hefreien, die im Verlauf des Spiels eine tragende Rolle übernehmen. Das tut diesem Genre sehr gut, da doch immer wieder der Vorwurf laut wird, es sei auf Dauer recht dröge, in iedem neuen Szenario wieder von ganz vorne beginnen

zu müssen und nicht die Gelegenheit zu haben, etwas von den Errungenschaften der vorhergehenden Schlacht übernehmen zu können. Allein durch diese Helden. um die herum die Storyline gewoben wird, entwickelt sich ein neues Feeling für den gesamten Handlungsablauf. Man hat nun tatsächlich so etwas wie Bezugspersonen. vergleichbar mit den Core-Units

wird.

anderer Strategicals. Nun erwartet den Spieler beim größeren Teil der Missionen eine optisch ganz anders gestaltete Welt, da die durchgängige Aufgabe darin besteht. auf der "anderen Seite" orkische Artefakte zu finden, anhand derer es erst möglich wird, solche Portale zu errichten und zu zerstören. Natürlich kann dies meist wieder nur dadurch erreicht werden, indem man starke Stützpunkte baut. schlagkräftige Armeen rekrutiert und taktisch klug gegen den regelmäßig überlegenen Gegner vorgeht. Durch die engere Anbindung der Aktionen an die Rahmenhandlung ergibt sich eine neue Qualität der Motivation. Weiterkommen ist alles, man möchte doch nur zu

gerne in den Zwischensequenzen erfahren, was als nächstes kommt und was durch den letzten Erfolg hewirkt wurde.

### Die Missionen

Hand auf's Herz: Die ersten Szenarien des Hauptprogramms kann man getrost als Training bezeichnen. Seinerzeit wurden 14 Einzel-Szenarien (pro Kampagne) geboten; nach "Abzug" der Trainingslevels blieben etwa 12 "richtige" Schlachten übrig. Was kann man dann von einer Mission-Disk erwarten? Erfreuliches: Es kommen 12 Szenarien auf Sie zu, und zwar ohne Trainingssequenzen! Gleich zu Beginn ist der deutlich gehobene Schwierigkeitsgrad zu spüren.



GG AUCH DIE TANKER SIND NICHT, SCHLAUER": WIE DIE ARBEITER STELLEN SIE SICH FÖRMLICH AN, UM VERNICHTET ZU WERDEN,

## HELDENTYPEN

In Warcraft 2 mußten hin und wieder Helden gerettet oder eskortiert werden; so richtig profiliert haben sich diese Herrschaften jedoch während des Spieles nicht, es blieb bei reliefartigen Erscheinungen. Das ist nun anders: Gleich zu Beginn der Menschen-Kampagne sind vier Helden aufzufinden, die in den weiteren Szenarien oftmals die entscheidende Rolle spielen werden, weshalb die gesamte Kampagne ungemein personifiziert

## KOMMENTAR

Besonders die raffiniert gestalteten Levels, in denen man mit einer kleinen Truppe gegen scheinbar übermächtige gegener zu kämpfen hat, konnten während des Tests begeistern. Schade, daß dennoch die Mehrzahl der Missionen allein durch Masse zu gewinnen ist und der Computergegner häufig schwächelt. Es bleibt zu hoffen, daß bei Starcraft oder Warcraft 3 an der künstlichen Intelligenz gearbeitet wird. Lobenswert, daß Blizzard im Gegensatz zu Westwood der Mission-CD auch neue Zwischensequenzen spendierte.

Auch in dieser Hinsicht eine logische Fortführung der Ereignisse. Bei den meisten Schlachten kommt es wieder darauf an, den richtigen Standort zur richtigen Zeit zu finden, auszubauen und gegen die anfängliche Übermacht zu verteidigen. Nur so kann mit der allmählich aufgebauten Streitmacht zum Gegenschlag ausgeholt werden. Es fällt jedoch auf, daß oftmals das Offensichtliche das Verkehrte ist, daß schon die erten Maßnahmen spielentscheidend sind! In vielen Missionen erhält der Spieler gar nicht erst die Möglichkeit, eine Armee aufzubauen, sondern muß mit dem, was ihm mit auf den Weg gegeben wurde, zurechtkommen. Das gab es zwar auch schon bei Warcraft 2. iedoch nicht in diesem Ausmaß. Es wird sehr schnell klar, daß Blizzard eine Menge Arbeit in ein teilweise sehr raffiniertes Level-Design gesteckt hat. Das hat zur Folge, daß auch der versierte Echtzeit-Stratege ratlos vor der Kiste sitzen kann und an seinen Fähigkeiten zweifelt. Aber letztlich sind alle Missionen zu gewinnen, der Schwierigkeitsgrad sinkt niemals in die Nie-

derungen der Unfairneß ab. Rechnet man alles zusammen, erwartet auch den routinierten Profi ein wochenlanges Spielvergnügen, die Mission-Disk steht also dem Original diesbezüülich in nichts nach.

### Gewohnte Qualität

Was Technik und Präsentation betrifft, kann man sich hier getrost kurz fassen, da sich nichts verändert hat. Die Qualität der SVGA-Grafik sucht immer noch ihresgleichen im Genre, die Animationen der Charaktere sind hervorragend und der niemals eintönige Soundtrack stimmig zur Fantasy-Atmosphäre. Natürlich können Sie auch die neuen 50 mitgelieferten Multiplayer-Karten per Modem oder im Netzwerk mit menschlichen Gegnern spielen und, aufgrund des Editors, wieder eigene Szenarien erstellen. Hier gibt es also nichts Neues, wozu auch. Der Vollständigkeit halber sei noch erwähnt. daß so eine Mission-Disk kein eigenständiges Spiel ist! Sie brauchen also unbedingt das Originalspiel WC II, um in der Lage zu sein. die neuen Kampagnen zu begin-



HILFLOS MUSS PER COMPUTERGEGNER ZUSEHEN, WIE SEIN TEURER PRACHENHORT IN FLAMMEN AUFGEHT.



DER MAGIER. MIT SEINEN KRÄFTEN IST ER IMMER EINE WERTVOLLE UNTERSTÜTZUNG. NUR ER KANN DAS DUNKLE PORTAL ZERSTOREN!

## Wo viel Licht....

Ein Klassespiel wird mit einer ebenso erstklassigen Mission-Disk fortgesetzt. Es gibt keine neuen Einheiten und keine neuen Gebäude. Die zu fördernden Rohstoffe sind immer noch Gold, Holz und Öl. Kurz: An den "Zutaten" hat sich nichts geändert, was auch nicht unbedingt erforderlich ist. Nur eines ist wirklich schade: Die Intelligenz des Computergegners bewegt sich stellenweise (immer noch) auf fragwürdigen Pfaden. Der berüchtigte "death-trail", also die Eigenart, Arbeiter zu Hunderten dorthin zu schicken, wo bereits der Spieler seine Truppen postiert hat, degradiert viele Szenarien irgendwann zur schnöden Metzelei. Das ist lächerlich und verdirbt einem den Spaß am letztlichen Sieg. Aber das gilt nicht nur für Warcraft 2. Die ganze Spielindustrie sollte weniger Zeit auf gerenderte Sequenzen, Kamerafahrten und diverse Shadings verwenden, sondern eine endlich einmal würdige Computerintelligenz entwickeln. Trotzdem: Warcraft 2 bleibt eines der besten



GANZ NEU DIE FAST UNBESIEGRADEN HEIDEN

Spiele des Genres, da mit den zuletzt beschriebenen Mängeln alle Hersteller zu kämpfen haben. Man erhält viel Spiel für wenig Geld, hat, je nach persönlicher Freizeit, unter Umständen wochenlangen Spielspaß vor sich und wird wirklich vom Anfang bis zum Ende gefordert, da das Level-Design manche Unzulänglichkeit der künstlichen Intelligenz mehr als ausgleicht.

Alexander Geltenpoth/usk

Mindeston 486/33, 8 MB RAM, Double Speed-CD-ROM, DOS 6.0, WIN 3.1
Empforten Pentium 90, 16 MB RAM, Quad Speed-CD-ROM, WIN 95
Technik: SVGA/SB, General Midi, CD-Audio
Teandburk: deutsch
Sprache: deutsch
Sprache: deutsch
GO/HD: 145 MB/ 28 MB
Hesteller: Blizzard Entertainment
Graffie: 85%
Source: 83%
Action
Riste.

Strategie 
Wirtschaft

Return Fire • Action

# KLEINKRIEG



Vornehme Feldherren erleben ihre Kriege nur an den Kartentischen Hauptquartier, weit entfernt vom Pulverdampf. Auch die Anhänger hochkarätiger Militärstrategieüberlassen spiele die Ausführung ihrer Schlachtpläne liebsten den Niederungen der Rechner-CPU. Nur das Ergebnis zählt! Bei Prolific Publishing jedoch gilt es nicht als unfein, das Kriegsgerät selbst zu bedienen und gewählte Strategien selbst in 58 die Tat umzusetzen.



DIE FEINDLICHEN GESCHÜTZTÜRME (LINKS OBEN) MÜSSEN REI-HENWEISE VOM FELD GERÄUMT WERDEN.





WERBUNG FÜR DIE ZIELGRÜPPE IM PAUSE-SCREEN (LINKS). DER UNTERIRDISCHE BUNKER DIENT ALS BASIS (RECHTS)

as neue Ballerspiel im Vertrieb von Warner Interactive vereinigt die Actionvariante mit einigen strategischen Komponenten. Das Spiel läuft ausschließlich unter Windows 95. entweder im Fenster oder im Fullscreen-Modus mit 640\*480 Bildpunkten. In jedem Fall sollte es die einzige aktive Anwendung sein. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, einen Angriffskrieg zu führen, ins Allerheiligste des gegnerischen Territoriums vorzudringen, von dort die Flagge des Feindes zu rauben und sie sicher in den heimischen Bunker zu transportieren. Zur Verfügung stehen zu diesem Zweck drei verschiedene Landfahrzeuge und ein Helikoptertyp (siehe Kasten: Die Truppe), mit denen auf unterschiedliche Arten Feindesland attackiert wird.

## Vernichtungsorgie

Im heimischen Bunker, unzerstörhar und tief unter der Erde, studiert man zunächst die Landkarte und trifft die Wahl der Waffengattung. Vollgetankt und munitionsstrotzend geht es an die Oberfläche, wo mit dem gewählten Kampfyehikel Geschütztürme und Gebäude wie Munitionsdepots auf dem Weg in die feindliche Basis zerstört werden. Doch auch die gegnerischen Einheiten erwidern nicht nur heftig das Feuer, sondern attackieren ihrerseits das Lager des Spielers . Falls man die Vernichtungsorgie überlebt hat, wird zurück in den eigenen Bunker gesteuert, um Munition und Treibstoff zu fassen. Leere Magazine können dabei auch an gegnerischen Depots aufgefüllt werden. Fällt man selhst dem Kampf zum Opfer, kehrt man automatisch in den eigenen Bunker zurück und kann dort auf das verbliebene Arsenal (ursprünglich je drei Raketenwerfer, Panzer und Helikopter sowie acht Jeens) zur Fortsetzung der Schlacht zurückgreifen.

## Über 100 Szenarien

Dies alles geschieht auf zehn Levels mit ansteigender Schwierigkeit. Jeder dieser Levels besteht wiederum aus ungefähr zehn Missionen, die allesamt absolviert werden müssen, um Zugang zum



PANZER (LINK'S) SCHLÄGT HUBSCHRAUBER (RECHTS)! DER ENT-SCHEIDENDE TREFFER LÄSST DEN HELIKOPTER ZU BODEN STÜRZEN!

nächsthöheren Schwierigkeitsniveau zu bekommen. Die Szenarien sind größtenteils kärglich animierte Wüstenlandschaften und Inselgruppen, die über Behelfsbrücken miteinander verbunden sind. Die Grafik wirkt trotz SVGA eher schlicht. Wahlmöglichkeiten in der perspektivischen Darstellung existieren nicht, der Spieler erlebt das Geschehen stets von schräg oben, das Instrumentenpanel kann abgeschaltet werden. Trotz wenig detaillierter Darstellung ist das Scrolling hardwareunabhängig ziemlich ruckelia.

## Klassik im Kampfgetümmel

Die klangliche Untermalung dagegen fällt opulent aus. Jeder der vier Waffengattungen wurde eine bekannte Melodie aus dem Bereich der klassischen Musik zugeordnet. Den Flug des Helikopters, dessen Rotorblattgeräusche realistisch eingespielt werden, untermalt dabei Richard Wagners "Ritt der Walküren", die rasante Fahrt im offenen Jeep wird vom "Hummelflug" begleitet. Daß diese klassisch orchestralen Soundeffekte mitten im Kampfgetümmel ziemlich pathetisch wirken, daran wird sich im Herkunftsland des Hollywoodfilms wohl niemand stören. Für nüchterne Zeitgenossen wirken sie eher satirisch.

## Starker Zweispieler-Modus

Der Dual-Player-Modus ist der eigentliche Clou. Auf dem vertikal geteilten Bildschirm können sich die beiden Kontrahenten an zwei Joysticks oder einer Tastatur wir-

kungsvoll bekriegen. Das System der immer umfangreicher und komplexer werdenden Levels wurde auch in diesem sogenannten Tournament-Modus heihehalten Die Ausstattung von Bunker und Festungsanlagen der beiden gegnerischen Parteien ist dabei stets gleichwertig, das Erreichen des nächsthöheren Levels wird auch hier nur durch die Eroberung der Flagge eines der Spieler möglich. Im Grunde ist Return Fire ein Geschicklichkeitsspiel, das sich im Gameplay in nichts von zahlreichen Miniaturrennspielen wie MicroMachines, Speed oder Big Red Racing unterscheidet. Hier wie dort versucht man, vorzugsweise mit der Tastatur, die quirligen kleinen Fahrzeuge unter Kontrolle zu bringen und möglichst heil über einen von Hindernissen gespickten Parcours zu manövrieren. Der Spielspaß steht und fällt dabei mit dem Grad der Fahrzeugbeherrschung, der mit dem Joystick zwar intuitiver, per Tastendruck aber präziser und damit auf Dauer erfolgversprechender ist. Return Fire enthält zusätzlich das strategische Element, die richtige Reihenfolge und die Art und Weise des Einsatzes der Fahrzeuge festzulegen. Wem die martialische Atmosphäre

dieses Action-Games nicht grundsätzlich gegen den Strich geht, kann vor allem mit dem Zwei-Spieler-Modus im Freundeskreis durchaus kurzweitige Ballerorgien bei allerdings stark erhöhtem Tastaturverschleiß abhalten.

Christian Müller/mh

## DIE TRUPPE

## Der Helikooter

Er leistet vor allem wertvolle Aufklärungsarbeit, um einen Überblick über die teilweise sehr ausgedehnten Liegenschaften des Feindes zu gewin-





nen. In geschickten Händen eignet er sich auch zur Bekämpfung von Bodenzielen in Kombination mit schnellen Ausweichmanövern. Seine hohe Wendigkeit ist hierbei überlebenswichtig, er ist nämlich sehr verwundbar und verträgt nur wenige Treffer.

#### Der Jeep

Normalerweise nur als Triumphwagen einzusetzen, der die im Hauptquartier freigelegte Flagge des zermürbten Gegners aufliest und im Triumphzug in den eigenen Bunker





transportiert. Seine einzige Bewaffnung besteht aus einem Arsena. von Handgranaten. Sein Einsatz sollte in möglichst feindfreier Umgebung erfolgen, da der Geländewagen keinen einzigen Treffer heil übersteht.

## Der Panzer

Die Allroundwaffe gegen Luft- und Bodenziele. Er läßt neben der Eigenrotation auch die komplette 360° - Drehung des Geschützturmes zu und ist in geübten Händen





sehr flexibel in der Zielerfassung und somit zur Bekämpfung feindlicher Hubschrauber geeignet. Kleinere Hindernisse kann der Koloß dabei aus dem Weg rammen oder einfach überrollen.

### Der Raketenwerfer

Seine Geschosse sind von höchster Durchschlagskraft! Damit räumt man gegnerische Geschütztürme und sonstige Artillerie auch aus großer Entfernung aus dem Weg.





Mit dem Ausbringen von Minenfeldern konnen diese schwer gepanzerten Jäger auch Defensivaufgaben erfüllen.

## KOMMENTAR

Auch wenn man im wirklich unterhaltsamen Zwei-SpielerModus noch so sehr damit beschäftigt ist, sein Gegenüber
nicht nur per Tastendruck, sondern auch per Ellbogencheck
aus dem Konzept zu bringen, vermiesen doch die kleinen blutigen Details in der Darstellung den Spielspaß ein wenig. Die winzigen Menschen, die aus den zerstörten Gebäuden fliehen und dabei oft genug
unter die Räder kommen, sind eine für den Spielablauf völlig bedeutungslose Mini-Animation, die man sich getrost hätte sparen können.

Mindesteas: 486/100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95

EmpfoRlack P90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Technis: VGA, SVGA/General Midi

Mandbach: deutsch Multiplayer 2 Spieler Splitscreen

Sprante deutsch CD/MD: 278 MB/ca. 419KB

Heststeller Prolific/Warner Inter. Press: ca. DM 90,
Grafts: 75% Sound 85%

## Maiestic - Alien Encounter • Adventure

# SPACE TITANIC

Allen Weltraumabenteurern, die die Star Trek-Adventures und das LucasArts-Epos The Dig gelöst haben, bietet Piranha Interactive die Gelegenheit, sich mit einem SciFi-Quest und fremdartigen Lebensformen auseinanderzusetzen, um wie gewohnt die Menschheit vor dem Untergang zu bewahren.

ie S.S. Majestic, der mo- denkameras ist zwar vom Spieler dernste und größte Luxusraumkreuzer, mit allem Komfort und technischen Schikanen für Weltraumtouristen, verschwindet bereits auf ihrer Jungfernkreuzfahrt durchs All unter mysteriösen Umständen. Anhand des Fundortes einer Rettungskapsel mit fast allen Passagieren lokalisiert man das Wrack im Pleiadesnebel und entsendet Experten im Erkundungsshuttle zur Erhellung der Unglücksursache. In der Rolle des Unfallforschers greift der Spieler ins Geschehen ein. Man wird jedoch zu keinem Zeitpunkt persönlich vor Ort aktiv, sondern dirigiert und aktiviert eine von vier ferngesteuerten Sonden und agiert dabei ausschließlich über die (Kamera-)Augen der Minisatelliten via Monitor. Ähnlich den Unterwasserrobotern in der georteten Titanic streifen auch die Sonden im Inneren des Schiffes durch einen kronleuchterbewehrten Ballsaal und andere prachtvolle Räumlichkeiten. Das Blickfeld der Son-

nur sehr begrenzt beeinflußbar. dafür entschädigt die stimmungsvolle SVGA-Darstellung mit flüssigem Scrolling.

## Begehrtes Artefakt

Durch die Auswertung von elektronischen Log- und Tagebucheinträgen an diversen Terminals stellt sich heraus, daß der Streit um den Besitz eines geheimnisvollen Artefaktes zu der verhängnisvollen Havarie geführt hat. Um die Beklemmung noch zu steigern, erfährt man, daß die Überreste des ehemaligen Luxuskreuzers von nicht wahrnehmbaren, weil andersartig dimensionierten Aliens durchsetzt sind, die ebenfalls dringend in den Besitz des Artefaktes gelangen wollen. Das Objekt der Begierde entpuppt sich als Konverter, mit dessen Hilfe Mensch und Alien in einer Dimension feindlich aufeinandertreffen würden. Ilm dies zu verhindern, müssen fast ausschließlich verschlüsselte Paßwörter erraten oder erkannt werden. Diese monotone Art des Spielverlaufs wird nur gelegentlich durch einige obiektorientierte Aufgaben variiert. Das genreübliche Aneignen und Verwenden von Gegenständen findet praktisch überhaupt nicht statt. So bietet Maiestic zwar eine stilvolle Atmosphäre, für leistungswillige Tüftler reicht die Rätselvielfalt aber bei weitem nicht aus. Christian Müller/mh





DIE FERNGESTEUERTEN DRO-IDEN SCHWEBEN DURCH DAS RAUMSCHIFF UND GEBEN DEN STANDORT DER ALIENS PREIS.

## DIE BENUTZEROBERFLÄCHE

Vom Multifunktionsdisplay aus wird das gesamte Geschehen kontrolliert. Als einziges Werkzeug dienen dem Spieler dabei seine vier Minisonden (rechts: 1-4). Diese beherrschen drei verschiedene Betriebsmodi (links oben); das Scannen,



vergleichbar dem konventionellen "Anschauen", die "Link" - Funktion, entsprechend dem adventureüblichen "Benutzen mit", und den Torch-Modus, der mit einem Energiestrahl Gegenstände bewegt oder auch als Schneidbrenner fungiert. Computer-Helferlein (linke obere Ecke) und "Dimensionskonverter" (unten links) müssen erst erworben werden,

## KOMMENTAR

Vielleicht wollten die "Piranhas" in 'Part I' noch nicht ihr ganzes Pulver verschießen. Ein paar Limericks und Wortspiele, die karge Anzahl an Rätseln und deren zugehörige Hinweise meist ohne logischen oder räumlichen Zusammenhang nach dem Gießkannenprinzip über die Locations zu verstreuen, läßt aber kaum ein Adventurerherz höher schlagen.

Mindestens: 486/33, 8 MB RAM, Double Speed-CD-ROM, Win 3.1 o. Win95

ppfohten: P90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

feet 35 SVGA/General Midi

Handbuch: englisch

Multiplayer: keine Multiplayeroption

Sprache: englisch

CD/HD: 270 MB/ca, 14 KB

Hersteller: Piranha Software Page ca. DM 100,-

Graffic 79% Sound: 60%







## ...die letzte Uherlebenschance!

Außerirdische kennen keine Gnade. 275.060 anwerer Kalonisten wurden mit einem Schlag vernichtet. Die Basis auf Marcus V liegt in Schult und Asche – ein Ende der feindlichen Offensive ist nicht abzusehen. Unser Krisenstab hat Sie ausgewählt Machen Sie den Aufweisdischen den Geraus. Ab ins Krisengehist. Handeln Sie schnell – jede Minute zählt!

Keulen ist zwecklos, denn die <u>Devise</u>

lautet: Sie oder die

gesamte Menschheit!

Also bereiten Sie sich vor auf die heißesten 3D-Gefechte diesseits der Sonne!

- Unglaublich rasanter Bildaufbau
  - Intuitive Steverung
  - Megalette Rockmusik
  - 🐞 Enndenlann Abwechelung dank vom verschiedener Welten
  - 🥗 Geniales Leveldesign
  - Einstellharer Schwierigkeitsgrad

tin Eddining-Vertrieb sun BOMICO

hits://www.hamica.com

KOMPLETT IN BEUTSCH

MS-105/Lauffähig unter Windows 95



## Urban Runner • Interaktiver Film

# ZJAGD

man über solche PR-Texte hinweg. Zu inflaenn Adventure-Spezialist für Spieleklassi-Sierra seinen ersten "komker von historischem

plett interaktiven" Thriller ankündigt, hört man dennoch etwas genauer hin. Die beinahe schon altehrwürdige Firma, bereits 1980 von Ken und Roberta Williams gegründet, steht bis heute

Format, Kings Quest, Space Quest sowie der legendäre Schwerenöter Leisure Suit Larry sind erfolgreiche müssen. Adventure-Serien, die Sierra zu einem Schwergewicht in der Spieleindustrie aufsteigen ließen. Mit

schehen zu beeinflussen oder nur die eigene Hilflosigkeit zu kaschieren sucht. dem unlängst erschienenen Gabriel Knight 2 stellten die Amerikaner pionierhaft unter Beweis. daß klassische Adventure-Qualitäten und moderne Software-Technologie kein Widerspruch sein

Großer Aufwand Mit großem Marketing-Tam-Tam verkündet man jetzt mit stolzen Zahlen die Fertigstellung des ersten interaktiven Spielfilms Urban Runner, Auf vier CDs befinden sich immerhin drei Stunden Video und über zwanzig Stunden Bildmaterial (was immer auch darunter zu verstehen sein mag). Gedreht wurde in Frankreich, nicht nur in einem Studio, auch zahlreiche Außenaufnahmen wurden für die spannende Verfolgungsjagd benötigt. Als Darsteller verpflichtete man fünfundzwanzig Mimen, die in der frankophonen Fernsehlandschaft zu den bekannten Gesichtern gehören sollen, um den Paranoia-Plot vom Reporter, den die todbringende Meute hetzt, professionell in Szene zu setzen. Namhafte Soundund Special-Effect-Fachleute runden diese Produktion ab und lassen dennoch Raum für ein gesundes Maß an Skepsis.

"Der erste interaktive Spielfilm in sensationeller Aufmachung!" Mittlerweile liest

tionär werden Superlative in letzter Zeit verwendet. Die Zauberformel "Interactive Movie" hat sich zum Reizwort gewandelt. denn enttäuschende Ergebnisse sind in der Mehrheit. Atmosphärisch flach und auf B-Film-Niveau plätschern Stories und Dialoge vor sich hin, während der "Interaktive" oft genug wild mit der Maus rührend das Ge-

> Während die reinen Zahlen natürlich nur zum Ausdruck bringen, daß es sich wahrlich um keine Low-Budget-Produktion handelt. lassen sich intellektueller Anspruch und Unterhaltungswert natürlich nicht in Ziffern ausdrücken, sondern nur, indem man sich mitten ins Geschehen stürzt. das in Urban Runner gleich stilgerecht mit einer wilden Hetziagd beginnt.

### Viele Feinde, wenige Freunde

In der Rolle des Enthüllungsjournalisten Max befindet man sich auf Recherche. Aber das verabredete Treffen mit dem zwielichtigen Unterweltgeschäftsmann Marcos zu einem gemeinsamen Saunagang wird zum Reinfall. Der schmierige Waffendealer sitzt ermordet zwischen den finnischen Holzwänden, Max kann den Tatort zwar gerade noch rechtzeitig verlassen, wird ab jetzt aber von allen Seiten aus den unterschiedlichsten Motiven gejagt. Der dubiose Ermittlungsbeamte Van Dale setzt alles daran. Max dingfest zu machen und ihm den Mord an Marcos anzuhängen, während der Leib-

## UNVERSTÄNDLICH

Nach dem Motto: "Warum einfach, wenn es auch kompliziert geht?"≠ macht sich Max das Leben des öfteren künstlich schwer! Kann man einige seiner Handlungsweisen noch als zwar unlogisch, aber wenigstens originell tolerieren, erlaubt sich das Entwicklerteam ausgerechnet gleich zu Beginn doch einen recht dicken Schnitzer, Warum Max dem bewußtlosen Leibwächter weder den Revolver noch den äußerst wertvollen Schlüssel, mit dem der ganze folgende Schlamassel verhindert werden könnte, sondern nur eine popelige Nagelfeile abnimmt, wird wohl das Geheimnis der Rätseldesigner bei Sierra On-Line bleiben.





wächter des Ermordeten lediglich aus Rache den offensichtlichen Täter zur Strecke bringen will. Darüber hinaus sind noch ein furchteinflößender Killer im Auftrag einer unbekannten Organisation sowie ein geheimnisvoller Unbekannter, der ihm wie ein Schatten folgt, hinter dem gestreßten Journalisten her.

Nachdem sich offensichtlich die ganze Welt gegen Max verschworen hat, findet er wenigstens in der attraktiven Wirtschaftswissenschaftlerin Adda, früher Marcos' Geliebte, eine Vertraute und Weggefährtin, die ihm nicht nur mit Rat und Tat zur Seite steht, sondern ihrerseits schwierige Missionen übernimmt und harte Rätselnüsse knackt, die oft genug die Story entscheidend nach vorne bringen. Einen weiteren Freund hat Max nur noch in seinem alten Kumpel DD, einem genialen Hacker und Aussteiger, der in seiner Bruchbude Zugang zu den meisten Datenbanken der Welt besitzt, für Max Beweismittel überprüft und ihm Informationen zukommen läßt. Dieser stattet ihn auch mit einem elektromischen Notizbuch aus und überträgt ihm per E-Mail diverse Informationen. Sein Engagement kostet D0 im Verlauf der Geschichte jedoch das Leben, denn er wird von dem fettleibigen Killer verseheitbi Buuidiert.

Adda und Max finden bei ihrer gemeinsamen Suche nach den Hintergründen des Marcos-Mordes bald heraus, daß es eine mächtige Geheimorganisation namens "Elite" gibt, der außer Marcos auch hochgestellte Persönlichkeiten aus dem gesellschaftlichen Leben angehören. Deren Führer, ein Psychopath namens Kevork, will mit Hilfe eines Genmanipulationsproiekts die Weltherrschaft erobern. Ehrensache für das heldenhafte Gespann, daß sie in Lagerhallen und Forschungslabors eindringen, komplizierte Puzzles lösen und etliche Helfershelfer des Bösen übertölpeln, bis es schließlich im Zentrum der Geheimorganisation zum Showdown kommt.



WIE HIER IN DIESER SZENE, KANN MAN SICH AN MANCHEN PUNKTEN ENTSCHEIDEN, OB MAN IN DER ROLLE ADDAS ODER ALS REPORTER MAX DEN WEITEREN SPIELVERLAUF VERFOLGT.



ALLE SONDERFUNKTIONEN UND DER MENUBEREICH SIND IM KASTEN OBEN UNTERGEBRACHT.

## AUUUIUG DOO

Die Geschichte bietet keine alternativen Handlungsverläufe auf Basis von Spielerentscheidungen an. Mehrmals werden die beiden Protagonisten getrennt und gelangen für kurze Zeit an unterschiedliche Schauplätze. Dann heißt es, sich zu entscheiden, ob man lieber in der Rolle von Max, dem dynamischen Reporter, oder von Adda, seiner hilfsbereiten neuen Freundin, weiteragieren möchte, da beide etwas zum Spielfortschritt beitragen können. Während Max jedoch oft nur damit beschäftigt ist, seiner Verhaftung oder Erschießung zu entgehen, sammelt Adda durch viel Cleverneß (und etwas weiblichen Charme) die wertvollsten Hinweise ein. Abgesehen davon verläuft die Story streng linear und erlaubt keinertei Bewegungsfreiheit durch die Auswahlmöglichkeit unter mehreren Locations.





## Gewaltfreier Held

Wenn sich Urban Runners Drehbuch zunächst wie eine üble Mordund Totschlagsgeschichte anhört, muß zumindest dem Hauptdarsteller Max eine fast schon pazifistische Gesinnung unterstellt werden. Er kann auch besiegten Gegnern, die er in einem konkreten Fall mit Hilfe eines Lederfußballs und eines strammen rechten Fußes ins Reich der Träume

## Game Activity St. Gallen

Deutschland 0172/3735151

The Dig

Schweiz 079/4068545

Österreich 0664/3367171

DM SFR Formula GP 2 83,90,- 74,90, Rebel Assault 2 88,90,- 65,90

NINTENDO 64 Japan 1200,- DM inkl. Mario 64 PLAYSTATION & SEGA Importe zum Tiefstpreis Die Preise sind Wechselkursabhängig schickt, nicht einmal die Revolver aus der Hand nehmen, so daß sein Inventar stets schußwaffenfrei bleibt. Ist auch das Ansinnen, sich ausschließlich durch Ideenreichtum oder Geschicklichkeit zur Wehr zu setzen, grundsätzlich zu begrüßen, stellt sich hier doch schnell die Frage nach der Logik. Wer würde denn, von Killern geiagt, in lebensbedrohlichen Situationen auf sein Notwehrrecht verzichten? Jedenfalls erscheint es nicht einsichtig, weshalb Max einem bewußtlosen Verfolger nicht einmal die Waffe abnimmt

## Alles Fullscreen oder was?

Auch die technische Umsetzung läßt Fragen offen! Wurde das Werk in allen Vorabinformationen noch als "komplett bildschirmfüllend" angekündigt, konnte dies offensichtlich nicht wie geplant durchgeführt werden. Daß dies technisch möglich ist, hat Origin in WC4 schon bewiesen, Urban Runner belegt zwar den gesamten Bildschirm doch nur ungefähr zur Hälfte mit gefilmten Bildern. Der Rest hesteht aus dekorativem Fillmaterial in Form eines überdimensionaler Rahmens. Was man in dem kleinen Cinemascope-Fenster zu sehen bekommt, ist handwerklich mit ruckfreier Darstellung und 16 Bit-Farbtiefe kaum zu beanstanden. Die schauspielerischen Leistungen wirken aber beileibe nicht immer überzeugend, und vor allem die deutsche Synchronisation ist doch teilweise peinlich schlecht besetzt. Die Mausbedienung mit einem sich streckenden Zeigefinger verdient die Bezeichnung intuitiv, alle relevanten Gegenstände können so auf einfache Weise erkannt und ohne das mühevolle Kombinieren mit einem Verb durch einen simplen Mausklick ihrer vorbestimmten Funktion zugeführt werden. Nicht benötigte Werkzeuge sind nach dem Aufheben durch einen Rechtsklick im Inventar verschwunden. Fährt man mit dem Mauszeiger an den oberen Rand, erscheint die Auswahlleiste mit dem Inventar und den Sonderfunktionen. Hier können Gegenstände mit der Lupe genauestens untersucht sowie Dokumente in einen elektronischen Speicher eingescannt und später wieder betrachtet und gezoomt werden. Englischsprachiges Bildmaterial wie Urkunden oder eine Postkarte werden entweder auf deutsch vorgelesen oder in einer schriftlichen Übersetzung eingeblendet. Neben dem Puzzlebereich gibt es auch noch einige wenige Actionszenen, in denen man zum Beispiel im rechten Moment auf die Motorhaube eines heranrasenden Autos springen muß, um nicht unter dessen Räder zu gelangen.

## Drei Joker

Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel ermöglicht ein relativ zügiges Vorwärtskommen und stellt auch für Gelegenheitsspieler keine große Hürde dar, Spannung und Verdruß schafft die häufige Notwendigkeit. unter Zeitdruck handeln zu müssen. Die Tatsache, daß Fehlversuche oder auch nur eine zu lange Denkpause jedesmal den Erschießungstod oder die Verhaftung bedeuten, mag zwar äußerst realistisch sein. Zweifellos erreichen temperamentvoll engagierte Spieler dabei auch die der Situation angemessene Herzfrequenz. Mit der Zeit kann es aber zum motivationshemmenden Ärgernis werden, wenn einem nichts in diesem Spiel vertrauter ist als die Schlußseguenz, weil man wieder einmal zu lange überlegt hat. Im-



DIESE UHR HAT EINE SPEZIALFUNKTION ALS TÜRÖFFNER

merhin gibt es von dort eine Dialogbox, die es ermöglicht, unmittelbar an den Ort der letzten Fehlleistung zurückzukehren. In Fällen hartnäckiger Ratlosigkeit steht übrigens eine Jokerfunktion bereit, die dreimal mit einem wertvollen Hinweis das Weiterkommen ermödicht.

Trotz aller Bemühungen, den interaktiven Film endlich zu dem zu machen, was der Name eigentlich verheißt, muß man Urban Runner letztlich in die Serie der Neuerscheinungen einreihen, bei denen Anspruch und Wirklichkeit nicht vollständig in Einklang zu bringen sind.

Christian Müller/mh

## PROFI-PRODUKTION

Die Urban Runner-Szenen wurden mit professionellen Equipment gedreht. In vielen Szenen wurde beispielsweise eine Steady-Cam eingesetzt, die der Kameramann mit einem ausgeklügelten Balance-System über den Schultern trägt. So entstanden die vielen dynamischen Verfolgungsjagden durch Korridore und über Hausdächer.

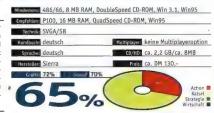




DYNAMISCHE KAMERAFÜHRUNG MIT DER STEADY-CAM: DER KILLER VERFOLGT ZU BEGINN DES SPIELS DEN REPORTER MAX DURCH DIE GÄNGE EINER STILLGELEGTEN FABRIK.

## KOMMENTAR Trotz Sierras Renommee und vor dem Hintergrund der

hochgesteckten Ziele scheint Urban Runner nicht allzu überzeugend. Der Eindruck ist zwiespätig: Logikfans und Adventure-Profis werden sich beim Spielen zwangsläufig permanent an die Stirn tippen müssen ob der Sinnhaftigkeit der aufgezwungenen Handlungsweise. Der Gelegenheitsspieler, die sich nicht allzuviel Gedanken über die Nachvollziehbarkeit der Story und die Lösungswege des Helden macht, sondern einfach drauflosrätselt, kann dennoch einige Stunden vergnügliche Unterhaltung mit dem Actionkrimi verbringen.





Hard & Software C 02841-94260

Im Ring 29, 47445 Moers Fax: 02841-942623

Händleranfragen erwünscht! 5 JAHRE MLC

# FEIERN SIE MIT UND GREIFEN SIE ZU: MULTIMEDIA KOMPONENTEN

89

76,

!! TOP TITEL - TOP TITEL !!

Duke Nukem 3D incl. Level-CD

Aces of the Deep 49,-

Star Treck Final Unity

**Bleifuß** 

Bad Mojo

Police Quest 5

F1 Grand-Prix 2

Z DK PC-COROM

NBA Live 96 (E/D, CDROM) NHL Hockey 96 (E/D, CDROM) Caesar 2 US Navy Fighter MLC GmbH, Express-Versand

Fifa Soccer 96

Shannara

Star Treck Klingon

Fantasy General

Batman

Der Planer 2

3D Ultra Pinball

300W. AKTIVBOXEN 3D SURROUNDSOUND INCL. NETZTEIL 89.- DM

CD ROHLINGE 16,- DM

Marken-CDROMs 4-10fach Speed

4fach Speed E-IDE, 600KB/s 89.- DM 6fach Speed E-IDE, 900KB/s 129.- DM 8fach Speed E-IDE, 1200KB/s 229.- DM 10fach Speed E-IDE, 1500KB/s 519.- DM

Soundkarten 16 & 32bit

Creative Soundblaster 16 PnP 149.- DM Creative Soundblaster 32 PnP 249.- DM Terratec Soundsystem Gold 16SE 149.- DM Terratec Soundsystem 16/96SF 249.- DM

Terratec Soundsystem 16/96 299.- DM Terratec Soundsystem 32/96SE 399.- DM Terratec Soundsystem 32/96 499.- DM

Finanzierung ab 300,- DM möglich. SE=Special Edition ohne MIDI Soft

- DM

108

!! FINANZIERUNGS-ANGEBOTE !! 94,

Pentium 100/1.0 GByte HD/CD

Pentium 133/1.0 GByte HD/CD

Pentium 150/1.0 GByte HD/CD

Sony Playstation Virtual Reality Helm VFX1

MGA Millennium 3D Grafikkarte

Elsa Victory 3D Grafikkarte

SUPER-DEAD DIE NEUE HAMMER CD

Extra Level, Missionen, Cheats, Editoren, Sounds & Screens für: The Duke Nukem 3D, Hexen, Descent 2, Warcraft 2, Quake !!

Bestellannahme.: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr Sa: 10.00 - 14.00 Uhr

Ladenverkauf: MLC, Im Wallzentrum, 47441 Moers Es gelten unsere AGB's die wit ihnen auf Wunsch geme zusenden.

Coelen: Post-NN = 10,-DM +3,- DM Zahlkarte. Post Vorkasse = 6,-DM. UPS-NN=20,- DM.

t 02841-94260

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

### Deadline • Strategie

# ELITE-TRUPPE

Sondereinsatzkommandos wie die britische SAS, die deutsche GSG-9 oder die amerikanische Delta Force sind ständig im Einsatz, aber meist sind es nur die richtig großen Aktionen, die bekannt werden. So z. B. die fehlgeschlagene Befreiung von 100 Geiseln in der amerikanischen Botschaft im Iran durch die Delta Force oder die Befreiung von Geiseln in der iranischen Botschaft in London durch die SAS. In diesem Kidnapper-Umfeld plaziert Psygnosis sein neues Strategiespiel.



ZU JEPEM MITGLIED GIBT ES EINEN LEBENSLAUF UND VER-SCHIEDENE WICHTIGE DATEN.

er Spieler kann das Kommando über fünf verschiedene Finsatzteams übernehmen, die in verschiedenen Bereichen des öffentlichen Lebens angesiedelt sind. So gibt es eine Schutzgruppe für die öffentlichen Verkehrsmittel ein Sondereinsatzkommando der Polizei das hei Banküberfällen und ähnlichen Verbrechen eingesetzt wird, und natiirlich auch ein militärisches Team, das für die wirklich hoffnungslosen Fälle aufgehoben wird. Drei der Teams kann man von Beginn an kommandieren, für die anderen zwei wird erst eine Reputation als geeigneter Befehlshaber benötigt. Doch bevor man vor die Frage gestellt wird, welche Truppe man als erstes leiten möchte, muß man in einer Trainingsmission, in der Zeit und Waffen ausnahmsweise einmal ausreichend vorhanden sind, eine kleine Versammlungshalle stürmen. Hier können Sie gleich die verschiedenen Optionen ausprobieren, die das Spiel zur Verfügung stellt. Nicht jede Mission muß unbedingt mit einer gewaltsamen Befreiung der Geiseln enden. Gelegentlich kann eine

Geiselnahme auch durch Telefon-

gespräche und Zugeständnisse beendet werden.

Die verschiedenen Missionen sind sehr abwechstungsreich und immer wieder für eine Überraschung gut. So muß man z. B. einmal Geiseln aus Eisenbahnwaggons bereien. Doch nachdem man sämtliche Abteile übernommen hat, stellt sich heraus, daß weitere Geiseln bereits in ein kleines Deput verschleppt wurden. Jetzt muß man hoffen, daß die Geiselnehmer dort nichts vom Schicksal ihrer Kollegen im Zug mitbekommen haben, da sonst das Leben der Geiseln keinen Pfifferling mehr wert

#### Generalstabsmäßige Planung

Gesteuert wird das Spiel komplett mit der Maus. Bei jeder Geiselnahme wird unten im Bildschirm eine Uhr eingeblendet, die wahlweise die Zeit bis zum Auslaufen des Unitmatums, die bereits vergangene Zeit oder die Zeit bis zum Eintreffen des nächsten Nachschubs anzeigt. Als erstes geht es darum, die bereits bekannten Informationen auszuwerten, die in Form einer Akte präsentiert werden. Hier kann man Wörter durch Anklicken

#### STEUERZENTRALE

Die Steuerung von Deadline erfolgt über eine ganze Anzahl von Knöpfen. Zum Glück kann man am Anfang eine kleine Hilfefunktion einblenden, die, wie bei Windows 95, beim Verweilen über einem Knopf nach kurzer Zeit dessen Bedeutung darstellt.

- 1 Spiel-Ausschnitt
- Aktiviertes Team-Mitglied
  Team-Mitglieder
- Zwei Waffen pro Team-Mitolied
- 5 Taschen für Granaten und Munition
  - Countdown für den Ablauf des Ultimatums



- Benutzen
- Eskortieren Verhaften
- 10 Beobachten
  11 Aktivierung von Team-
- Gruppen
  12 Gehen/Rennen
- 13 Einsatzplan ausführen/stoppen 14 Stockwerke des
  - Einsatzortes
- 15 Live-Action
- 16 Informationsbeschaffung
- 17 Zeitplanung
- L8 Teamwahl
- 9 Planungsraum 20 Waffenlager
- Telefon
- 2 Optionsmenü



IM WAFFENLAGER KANN MAN EINE GROSSE ANZAHL VON VERSCHIEDENEN WAFFEN FINDEN. EINIGE MUSSEN ABER ERST ANGEFORDERT WERDEN

rot einfärben, was zur Folge hat. daß über sie weitere Informationen eingeholt werden. Natürlich dauert es seine Zeit, bis neue Ergebnisse vorliegen, und Zeit ist das einzige, wovon man eigentlich nie genug hat. Egal, ob die Geiseln gewaltsam befreit werden sollen oder ob man die Lage durch Verhandlungen klären will, auf eine Eskalation der Ereignisse sollte man immer vorbereitet sein. Dazu kann man auf einer Karte des Einsatzgebietes das Vorgehen jedes Teammitgliedes bestimmen. Verschiedene Kommandos wie gehen, rennen, sichern, suchen, usw. stehen dabei zur Verfügung. Je nach Ihrer grundsätzlichen Einstellung und der vermeintlichen Anzahl von Terroristen können Sie auch das Verhalten Ihrer Einsatzkräfte vorgeben. Sollen sie vorrangig versuchen, Gegner zu verhaften oder bewegungsunfähig zu machen oder sollen sie einen finalen Schuß anbringen?

#### Die Ruhe vor dem Sturm.

Wenn alles geplant ist, können Sie sich erst einmal in den Sessel zurücklehnen und mit den Terroristen verhandeln. Schaffen Sie es vielleicht, noch ein paar Geiseln herauszubekommen? Notfalls können Sie den Stadtwerken auch den Auftrag geben, den Geiselnehmern Wasser und Strom abzudrehen. Wenn Sie Glück haben, werden die Terroristen irgendwann mürbe und geben auf. Sollte es dagegen zu ersten Geiselerschießungen kommen, heißt es zugreifen. Hier zeigt

sich, ob Sie bei der Planung des Einsatzes an alles gedacht haben. oder ob Sie mit Thren Leuten in das Sperrfeuer der Terroristen laufen. Wenn alle Gegner unschädlich gemacht worden sind oder Ihr Team komplett ausgelöscht wurde. gibt eine abschließende Statistik Aufschluß darüber, wie viele Geiseln überlebt haben, wie viele Terroristen verhaftet bzw. getötet wurden und wie viele Männer Sie selbst verloren haben. Sollte der Einsatz zu blutig beendet werden. gilt er als nicht bestanden und Sie müssen nochmals ran.

#### Bei Psygnosis sitzen Sie in der ersten Reihe.

Gegen Grafik und Sound des Spieles kann man nichts einwenden. Die Untertitel der deutschen Version könnten dagegen noch eine stilistische und grammatikalische Überarbeitung verkraften, Außer der 3D-Ansicht wurden alle Teile des Programms in SVGA gehalten. Wenn es zum Einsatz kommt, kann der Spieler im 3D-Fenster beobachten, wie seine Männer Türen aufschießen, Verbrecher verhaften und gefangene Teamkollegen befreien. Und wenn man doch noch einen Gangster um die Ecke kommen sieht, mit dem man vorher nicht gerechnet hat, kann man im Gegensatz zu dem realen Vorbild die Kontrolle über einen Beamten übernehmen und sich selbst um die Sache kümmern. Durch die gekonnt gelöste Steuerung, die komplett mit der Maus vonstatten geht, hat man auch



LINKS: IN DER AKTE KANN MAN BELIEBIGE WORTE ANKLICKEN, IHRE LEUTE VER-SUCHEN DANN, WEITERE IN-FORMATIONEN IN ERFAH-RUNG ZU BRINGEN. SO KANN MAN HERAUSBEKOM-MEN. WIE VIELE LEUTE SICH VERSCHANZEN UND MIT WIE VIELEN GEISELN MAN RECH-NEW AMICS



IN DER 30-ANSICHT KANN MAN EINEN MANN AUCH SELBER STEUERN. ES EMPFIEHLT SICH ABER, LIEBER ALLE MANNER ZU BEOBACHTEN, UM IM NOTFALL EINGREIFEN ZU KÖNNEN.

nie das Gefühl, daß man ietzt eigentlich gerne etwas anders gemacht hätte, aber eben nicht wußte, wie. Einzig während der Planung der gewaltsamen Befreiung ist man hin und wieder versucht, vor der Schar der Icons zu kapitulieren. Nichtsdestotrotz ist es Psygnosis mit Deadline gelungen, endlich wieder einmal ein Spiel mit einer neuen Spielidee auf den Markt zu bringen. Und bis man wirklich alle Einsätze optimal gelöst hat, werden auch mehrere Wochen vergehen.

Alexander Geltenpoth/lg



#### KOMMENTAR

Jede Phase einer Geiselnahme bekommt man in Deadline realistisch vor Augen geführt. Ob es nun das Planen des Einsatzes oder das Warten auf den Nachschub ist, immer hofft man nur, daß noch nichts passiert, bevor man selbst eingreift. Wenn man dann den ersten richtigen Einsatz bestanden hat und die Chefin einmal nichts zu meckern hat, kommt man sich schon fast wie im Kinofilm "Einsame Entscheidung" vor, nur eben etwas realistischer. Für Strategen, die nichts gegen ein bißchen Live-Action haben, ist Deadline genau richtig. Für pure Actionfans ist der notwendige Strategiepart etwas zu langwierig und dessen Steuerung unnötig kompliziert.

Mindestens: 486/33, 8MB RAM, Double Speed CD-ROM Empfohlen: P90, 16MB RAM, Quad Speed CD-ROM Technik: SVGA/SB Handbuch: deutsch Multiplayer: ohne Multiplayeroption prache: deutsch CD/HD: 127MB / 5 MB Hersteller Psygnosis Preis: ca. DM 100,-75% Sound 75% Rätse

Strategie Wirtschaft

# Der Produzent • Wirtschaftssimulation

# ACHTUNG KLAPPE...

Die Welt des Films - eine Welt des Glamour, der Exzesse, der Schönen und Reichen? Oder eher ein Busineß wie jedes andere auch? Auf jeden Fall eine knallharte, aber faszinierende Branche, hinter deren Kulissen zu sehen uns diese deutsche Spiele-Produktion einlädt.

Is angehendem Film-Produzenten stehen Ihnen 750.000 - Anfangskapital zur Verfügung, Damit sollte sich doch etwas anfangen lassen. Sie haben die Auswahl: Greifen Sie zunächst zum Telefon und stellen sich artig bei Schauspielern und Regisseuren vor, oder veranlassen Sie lieber zunächst eine Analyse des Marktes, um bei der Auswahl des Drehbuches für Ihr Erstlingswerk nicht am Markt vorhei zu investieren? Sobald Sie sich für das Genre, also z. B. Action, Krimi, Fantasy oder Erotik entschieden haben, prüfen Sie bereits fertige Drehbücher, Sollten Ihnen die aufgrund des zu hohen Preises oder des zu flachen Plots nicht gefallen, engagieren Sie einen der derzeit freien Autoren und beauftragen ihn mit der Erstellung eines Scripts! Zur Sicherheit werfen Sie vorher noch einen Blick auf die derzeitigen Ton Ten, damit der neue Stoff auch wirklich den aktuellen Publikumsgeschmack trifft. Nachdem die ersten Weichen gestellt sind, dürfen Sie die erste Runde (= 1 Monat) getrost beenden. Sobald Sie ein Drehbuch besitzen, suchen Sie sich unter den bereits bekannten Regisseuren denjenigen aus, der in Sachen Fähigkeiten und Honorarforde-



OFT GENUG ERWEISEN SICH DIE VON IHNEN PRODUZIERTEN STREIFEN ALS KASSENFLOPS.

rung am besten in der Lage wäre. Ihr Projekt umzusetzen. Dieser schlägt die Idealbesetzung der Hauptrollen vor und Sie müssen den Schauspieler ausfindig machen, der den Vorstellungen des Regisseurs nahekommt, Schließlich mieten Sie noch ein Studio. einen Musiker sowie das Filmteam, und schon beginnt die Produktion Ihres ersten Films, Nach einigen Runden ist es endlich geschafft: Das Werk liegt vor Ihnen! Sie können es jetzt von den Kritikern begutachten lassen und anschließend veröffentlichen. Sollte Ihnen während der Dreharbeiten das Geld ausgehen. bleibt nur der Gang zur Bank oder zum Kredithai. Sofern der Film einigermaßen gut ankommt, stehen Ihnen für das nächste Unternehmen mehrere Schauspieler und auch profiliertere Regisseure zur Verfügung.



DER ARBEITSPLATZ DES PRODUZENTEN WIRKT DURCH DIE FREI VERSCHIEBBAREN FENSTER (RECHTS) IMMER AUFGERÄUMT.



HIER KONNEN SIE DAS AUF UND AB IHRES ANSEHENS UNTER DEN MITARBEITERN, IN DER ÖFFENTLICHKEIT UND IN DER BRANCHE ABLESEN.

#### ...und Schnitt

Soweit zum (Ideal-) Ablauf. Zu erwähnen wäre noch, daß Sie sich durch die genreüblichen Standbilder klicken und schöne, abwechslungsreiche Musik das Geschehen untermatt. Das war's saber auch schon mit den besseren Nachrichten. Das an sich gute Spielkonzept greift nämlich leider nicht. Während des Tests wurde gut hundert Mal versucht, die ersten beiden Jahre finanziell zu überleben. Es gelang nicht, obwohl alle er-

denklichen Kombinationen ausprobiert wurden. Bestimmt gibt es die ideale Kombination aus Script. Akteur und Regisseur, doch es war leider nicht möglich, die Spur einer Logik zu finden, die hinter dem Ganzen steckt. Und ein wenig logisch sollten ja insbesondere Wirtschaftssimulationen nicht wahr? Ärgerlich ist noch dazu, daß in Situationen, in denen Sie aus vorgegebenen Antworten auswählen müssen, zum Teil derartig hanebüchene Texte angeboten werden, daß man sich ernsthaft fragen muß, ob man hier nicht auf die Schippe genommen wird. Da fallen die spärlichen Animationen und sterilen Hintergrundgrafiken dann kaum noch ins Gewicht und der ansprechende Soundtrack kann auch nichts mehr retten. Um es mit den Worten eines "Filmkritikers" zu sagen: Das kann doch nicht Ihr Ernst sein!

Christian Bigge/usk

Strategie Wirtschaft

#### KOMMENTAR

Hollywood Pictures oder warten Sie auf Mad TV 2.

Schade eigentlich, denn sowohl Idee als auch Optionenvielfalt des Produzenten sind gut. Was aber nützt das,
wenn das Spiel einerseits unspielbar schwer und andererseits vielfach albern ist? Games 4 Europe täte gut daran, die verschiedenen finanziellen Abhängigkeiten noch einmal zu überarbeiten. Spielen Sie in der Zwischenzeit eine Runde des leicht besseren

#### 1.1 Spieledemos -Battle Race -Deep Space Nine - Harbinger Die Fugger 2 -Jagged Altiance - Deadly Games -Nemesis: The Wizardry Adventure -Pole Position CD Patron Fino -Shattered Steel 1.2 Updates -Civilization 2 Text -Civilization 2 1.1 -Dark Seed Undate Jagged Alliance 1.13 -Monopoly Update -Siedler 2 † 02 -Teamchef Update Terra Nova 1.09 Ton Gun Englisch 1.1 -Warcraft II Englisch 1.12p 3 Spiele Tools -1.3.1 Aktuelle Tools -Civilization 2 Szenario Age of Discovery -Gabriel Knight Savegames deutsch -Renegade - The Battle for Jacob 's Star Savegame -Siedler 2 Trainer -Top Gun Szenario Mission of the Month 1 -Top Gun Szenario Mission

of the Month 2

-1 3 2 Archiv

2.1 Spieletins

2.2 Kleinanzeigen

4 Diskussionsforen

-2.4.1 Win 95 und Spiele

-2.4.4 Pro und Contra

2.4.5 Das Spiel des Jahres

2.7 Tips und Tricks - Datenbank

3.1 Software unserer Luser

Ground Forces

3.2 Interaktives Interview

-Richard Garriott

-T-Online 1.0-11 Light 3.4 HexWorkshop

-HexWorkshop 16 Bit.

-HexWorkshop 32 Bit

Fastor 3D

1.3 I-Online

-Games Power Pro Fast

-2.4.2 Frauen und Computer

-2.4.3 Übertriebene Hardware-

anforderung neuer Spiele

Spiele-Indizierungen

3 Kontakte

2.5 Leserbriefe

2.6 Leser fragen

daß iedes Programm auf unserer CD-Beschädigung der CD-ROM hinweisen, Wir übernehmen die Garantie, daß iede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt, Sollten doch einmal auftreten, bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Windows 95-Besitzer sollten versuchen, das jeweilige Programm sowohl im DOS-Fenster als auch im MS-DOS-Modus zu starten. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so

> Astat Media GmbH Reklamationen PC Action Am Steinacher Kreuz 22 90427 Nürnberg

WICHTIG!

· EIN UMTAUSCH IST NUR GEGEN DEN ORIGINAL-COMPON MÖGLICH. • DIE DEFEKTE CD-ROM WIRD FÜR DEN UMTALISCH BENÖTIGT

### D-INHALT UND SAMMELN



Alle Jahre wieder versammelt sich alles, was Rang und Namen in der Spielebranche hat, auf der Electronic Entertainment Expo E3 in Los Angeles. Dort wird dann gezeigt, womit man sich die letzten Monate beschäftigt hat, die PR-Beauftragten kündigen viele neue Spiele für die nächsten Monate an und die Programmierer versuchen zu begründen, warum die Software doch erst im nächsten Jahr in den Regalen stehen wird. Jedenfalls konnten wir auf der Messe zahlreiche interessante Spieledemos für Sie ergattern, die uns leider auch die Zeichen der Zeit von Augen führten: im Durchschnitt benötigt jede Demo mittlerweile über 50 MBvtes! Um Ihnen also eine ausgewogene Mischung aus spielens- und

STARTHOURISE

sehenswerten Previewversionen bieten zu können, mußten wir diesen Monat sogar zwei CD-ROMs auf die Umschlagklappe pressen. Auf der E3-Bonus-CD finden sie Slideshows, selbstlaufende Animationen und spielbare Demos. Neben dem Spaß an der Spielesoftware hat das für Sie noch den weiteren Effekt, daß Platz für die PC Action Online - Offline Demo zu finden war: Die Wunderwelt des Internets auf CD-ROM! Features wie Online-Chat oder der Download von Software sind natürlich nicht möglich, einen ersten Eindruck von PC Action Online können Sie dennoch gewinnen.

Alexander Geltenpoth

#### BEKLAMATIONEN

Da die Demoprogramme meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Vollprogramme sind, kommt es vereinzelt zu Inkompatibilitäten mit bestimmter Soft- und Hardware, Selbst wenn Thre Konfigurationsdateien mit den Herstellerempfehlungen übereinstimmen, können Grafik- und Soundkarten zu Problemen führen. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Leider können wir keinerlei Gewähr dafür geben. ROM auf jedem Rechner läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine leisten wie selbstverständlich Ersatz. Probleme, welcher Art auch immer. schicken Sie bitte die CD-ROM mit Ihrer Anschrift an folgende Adresse:

besitzt, können Windows 95-Spiele zwar aus dem Menü heraus gestartet werden, anschließend missen Sie das Menüprogramm aber manuell wieder starten. Auf einigen Systemen gibt es darüber hinaus Schwierigkeiten bei Schreibversuchen auf schreibgeschützten Disketten - im DOS-Modus oder unter DOS 6.x treten diese Eigenarten nicht auf. Bei einigen exotischen Soundkarten kommt es zu einer fehlerhaften Erkennung. Sollte das Menüprogramm mit einer entsprechenden Fehlermeldung oder überhaupt nicht starten, geben Sie bitte START /S oder START 12 ein, dadurch umgehen Sie die Soundkartenerkennung. Um freiwillig auf die Klangausgabe zu verzichten, starten Sie das Programm ebenfalls mit dem Parameter /S. C ACTION

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis Ihres CD-

ROM-Laufwerks, Durch Eingabe von START wird das

Menüprogramm geladen, die weitere Bedienung

erfolgt via Tastatur oder Maus. Hinweis für Win-

dows 95-Besitzer: Da Windows keine Batchsprache

COVER-CD-ROM 7/96		
Name, Vorname		
Straße, Hausnummer		
PLZ, Wohnort		
Fehlerbeschreibung		
an:		
Astat Media GmbH	1	
Reklamationen PC Action		
Am Steinacher Kreuz 22		
90427 Nürnham		

Im Dateibereich finden Sie jeden Monat Demoversionen aktueller Spiele. Außerdem veröffentlichen wir hier Updates, Patches und Bugfixes, mit denen die Spielehersteller nachträglich Programmfehler beheben oder neue Funktionen einbauen. Zusätzlich finden Sie im Toolbereich Spielstände, Cheatprogramme oder Szenarien, die meist von findigen Spielern und Programmierern erstellt wurden

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Demoprogramm aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ah- oder aufwärts.

Findet Programme nach Stichworten



( . ·			ī	
Hier können Sie auf Demos in älteren PC Action- Ausgaben zugreifen.	Zurück in das FILE ACTION- Menü	Startet/ Installiert das aktuelle Programm	The state of the second	Slide- show/ Infotes anzeige

#### Spieledemos

#### **Battle Race**



Dieses Actionrennspiel spielt im 23. Jahrhundert. Auf zwei Rennstrecken mißt man sein Können mit zahlreichen anderen Piloten, die nicht nur ihr fahrerisches Können einsetzen, um zu gewinnen. Dank Laser- und Raketenbewaffnung ist es auch weniger begabten Piloten möglich, einen der vorderen Plätze zu ergattern. Achtung: das Spiel beginnt mit einer Warm-Up-Runde, danach folgt eine fliegende Qualifying-Runde und erst anschließend das eigentliche Rennen.

Cursor oben .....runter Cursor links . . . . . . links

Cursor unten . . . . . hoch

Cursor rechts .... rechts Minus . . . . . . . . . Schub Komma . . . . . . . . Feuer

Strg ......Turbo = STRG F1 .....Laser F12 .....Joystickkalibrierung M . . . . . . . . . . . . Rückspiegel an/aus

Joystick-Knopf 1 . . . Schub Joystick-Knopf 2 . . . Gegenschub

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, SingleSpeed-CD-ROM, 75 MByte Festplattenspeicher

#### Deep Space Nine - Harbinger



Bei Deep-Space Nine - Harbinger handelt es sich um eine Mischung aus Adventure und Actionspiel, Zu Spielbeginn befinden Sie sich im Adventureteil, in dem Sie die gerenderte Raumstation begutachten können. Das Holodeck (und damit der Actionteil des Spiels) befindet sich im ersten Stockwerk der Raumstation. Dort wird mit der Maus gezielt, mit der linken Maustaste schießt man und mit der rechten Taste beendet man die Demo.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus

#### Die Fugger 2



Die Fugger, eine wirtschaftlich und politisch einflußreiche Händlerfamilie des 16. Jahrhunderts, verliert mit dém allgemeinen Aufstieg des Bürgertums recht schnell an Macht und Reichtum. Als einziger Nachfahre haben nun Sie die Aufgabe, Glanz und Glorie wieder

herzustellen. Am Anfang des 17. Jahrhunderts beginnen Sie, ein neues Handelsimperium aufzuhauen Das Spiel ist hildschirmorientiert: mit der linken Maustaste klicken Sie auf einen Einrichtungsgegenstand, worauf sich meist ein neuer Bildschirm öffnet, in dem Sie diverse Anordnungen geben oder Einstellungen vornehmen können. Durch einen Klick mit . der rechten Maustaste schließen die Fenster wieder, ein Rechtsklick im Büro schließlich beendet die Spielrunde. Eine komplette Spielanleitung finden Sie in der Datei README.TXT im Fugger 2-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte.

Globus ..... Mit einem Linksklick auf einen Ort der gezeichneten Handelskarte können Sie Ihre dortige Warenproduktion o. ä.

Schreibstuhe ... Hier können Sie sich um Ämter bewerben, Geld leihen, Gesetze einsehen und diverse Statistiken begutachten.

Kirche . . . . . . . In der Kirche bezahlt man für seine Sünden, spendet für Notleidende oder sucht eine Kupplerin auf.

Hinterzimmer . . . Im Hinterzimmer werden die nicht so ganz sauberen Geschäfte getätigt: Sabotage, Spionage oder Rufmord werden hier geplant.

Bezahlung: ... Der unangenehme Teil des Geschäftslebens: hier werden die Mitarbeiter hezahlt

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33. 4 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus

#### Jagged Alliance - Deadly Games



Eines der herausragenden Strategiespiele der letzten Jahre war Jagged Alliance von Sir-Tech. Mit Jagged Alliance - Deadly Games versucht Sir-Tech nun, den Erfolg des Spiels zu wiederholen. Der selbstlaufende Trailer soll Sie bereits auf das Spiel einstimmen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

#### Nemesis: The Wizardry Adventure

Als vorerst letzter Teil der Wizardry-Reihe erscheint von Sir- Tech Nemesis: The Wizerdry Adventure. Dabei handelt es sich um ein



Adventure mit starken Einflüssen aus dem 3D-Rollenspielbereich. Dieser selbstlaufende Trailer macht Lust auf mehr

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

#### Pole Position CD



Ascons Formel 1-Management-Simulation ist bereits seit Anfang des Jahres erhältlich. Die neue CD-ROM-Version enthält über die bekannten Features hinaus in Echtzeit berechnete Rennen.

Als Rennstallbesitzer bewegen Sie sich in Ihrem Büro mit Hilfe der Maus. Ein Rechtsklick bewegt den sichtbaren Teil Ihres Büros und schließt offene Fenster, mit der linken Maustaste wählen Sie diverse Einrichtungsgegenstände an:

Rennstall vergrößern ....Neue Bürogebäude und Lager können hier gebaut werden.

Merchandising ..........Hier werden die Preise für Merchandising-Artikel (Shirts, Mützen etc.) festgelegt

Kalkulation ..........Die Gewinn- und Verlustrechnung läßt sich hier bewundern.

Teambetreuung ........Das gesamte Team (Fahrer, Mechaniker etc.) wird hier zusammengestellt.

Sponsoren . . . . . . . . . . . . . . . . . Werbeflächen werden hier an die Sponsoren vermietet.

Entwicklungsabteilung ... Hier werden die Autos entworfen und designt.

WM-Lauf starten . . . . . . Der "Große Preis von Monaco" wird in Echtzeit berechnet und "tive" dargestellt.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB\_RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus, SVGA-Grafikkarte

#### Return Fire



Bei diesem ungewöhnlichen Strategiespiel geht es darum, dem Gegner die Fahne zu entwenden. Da dieser gleichzeitig das gleiche mit Ihrer Fahne vorhat, ist dieses Unterfangen recht schwierig; man kann immer nur ein Fahrzeug steuern, mit dem man die gegnerische Fahne suchen und die eigene Fahne verteidigen muß. Um die Fahne zu sehen, müssen zuerst alle gegnerischen "Fahnentürme" zerstört werden, deren Standorte sich aus der (nur in der Basis verfügbaren) Karte entnehmen lassen. Die Einsatzfahrzeuge hahen als Orientierungshilfe nur noch ein in der Reichweite beschränktes Radar, Während Helikopter, Panzer und ASV gute Angriffs- und Verteidigungswaffen sind, kann nur mit dem ungepanzerten Jeep die Fahne entführt werden. Wird der Jeep mit der Fahne zerstört, bleibt die Fahne an dieser Stelle liegen. Ein ausführliches Handbuch finden Sie in der Onlinehilfe.

F1 .....Onlinehilfe

F2 . . . . . . Ein neues Spiel beginnen

F3 .....Pause

F4 .....Vollbild-Modus

F6 . . . . . . . Momentanes Spiel neu starten

Esc . . . . . Return Fire beenden

Att + 1 ... Hohe Grafikauflösung (640 x 480) Att + 2 ... Niedrige Grafikauflösung (320 x 200)

#### In der Basis

W,S,A,D . .Fahrzeuge auswählen

H . . . . . . . Fahrzeug aktivieren

J .......Karte anzeigen

#### Im Fahrzeug

H ......Feuer unten

K ..... .Waffen wechseln, Mine legen oder Panzerturm zentrieren

#### W ......Vorwärts

5 ......Rückwärts

A .....Links drehen

D ......Rechts drehen

Q ......Panzerturm nach links drehen oder

mit Hubschrauber links gleiten

E .......Panzerturm nach rechts drehen oder
mit Hubschrauber rechts gleiten

Strg+Shift .Eigenes Fahrzeug zerstören

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 95

#### **Shattered Steel**



Shattered Steel ist ein Spiel um Kampfroboter, das Terra Nova von Looking Glass Ahnett. Als gut bewarfneter Einzelkämpfer muß man sich in einer düsteren 3D-Umgebung gegen allertel Gegner wehren. Die Demoversion ist netzwerk- und modernfähio.

Mausbewegung . . Kopf drehen/heben Cursurtasten . . . Bewegen

Maustaste 1 ....Primäre Waffe abfeuern
Maustaste 2 ....Sekundäre Waffe abfeuern

Leertaste ..... Sekundäre Waffe wechseln

Einfg .... Waffensystem 10% mehr Energie
Entf .... Waffensystem 10% weniger Energie

Pos1 . . . . Schilde 10% mehr Energie
Ende . . . . Schilde 10% weniger Energie

Bild oben . . . Maschine 10% mehr Energie Bild unten . . . Maschine 10% weniger Energie

F1 ......Cockpit-Ansicht

F2 .......Virtuelles Cockpit
F3 ......Außenansicht

F4 . . . . . . Kartenansicht
F5 . . . . . Missionsinfo

F6 . . . . . Linkes MFD wechseln

F7 ..... Mittleres MFD wechseln

F8 . . . . . . Rechtes MFD wechseln
T . . . . . . . Gegner aufschalten

X ......Automatisches Zielen

N ....Nächsten Gegner aufschalten
C .....Kopf zentrieren

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus

#### UPDATES

Mit den Cursortasten oder einem Mauskilck wählen Sie ein Updateo der Patch aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.



#### Civilization 2, deutsches Textupdate

das FILE

Manie

Installiert

das aktuelle

Undate

Die Unmengen an Rechtschreib- und Übersetzungsfehlern, die die deutsche Version von Civilization 2 aufweist, werden durch dieses Update behoben.

#### Civilization 2 1.1

auf Updates in älteren

PC Action-Ausgaben

zugreifen.

Mit diesem Update wird der fehlerbehaftete Militärische Berater berichtigt, Luftangriffe funktionieren endlich erwartungsgemäß und auch diplomatische Beziehungen lassen sich dann fehlerfrei knüpfen.

#### Dark Seed Englisch Update

Nur für Besitzer der englischsprachigen Version von Dark Seed ist dieses Update geeign net. Es behebt Fehler, die im Optionsmend und beim Speichern des Spielstandes auftreten, auch Soundfehler werden bereinigt.

#### Jagged Alliance 1.13

Eine beeindruckende Liste von Fehlern behebt dieses Update. Unter anderem: mittels Quicksave kann man auch speichern, wenn sich Feinde in der Nähe befinden, und an liegenden eigenen Einheiten kann man nun vorbeischießen.

#### Monopoly Update

Die unerklärlichen Spielabbrüche von Monopoly finden mit diesem Bugfix ein Ende.

#### Siedler 2 1.02

Durch dieses wertvolle Update werden u. a. folgende Fehler behoben: Viele offene Fenster führen nicht mehr zum Absturz, gegnerische Gebäude werden durch Katapulte wirklich zerstört und die Gebäudestatistik funktioniert nun fehlerfrei.

#### Teamchef Update

Mit diesem Update werden nicht nur einige Fehler der Fußballmanagementsimulation behoben, auch neue Programmfunktionen wurden integriert.

#### Terra Nova 1.09

Was wohl nicht jeder bemerkt haben dürfte: Läßt man den Missionsgenerator viermal hintereinander laufen, stürzt Terra Nova ab. Das Undate behebt diesen Fehler.

#### Top Gun Englisch 1.1

Dieses Update für die englische Version von Top Gun: Fire at Will! verhindert die plötzlichen Systemabstürze, sorgt für neue Grafikkartentreiber und behebt einige Bugs im Multiplayermodus.

#### Warcraft II Englisch 1.12p

Mit dem Update für die englische Version von Warcraft II werden einige Bugs behoben, der Exorzismus-Zauberspruch wird überarbeitet und sogar der Netzwerkkonverter KALI ist enthalten.

#### TODLS

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.



#### Civilization 2 Szenario Age of Discovery

Nach "Alexander der Große" folgt nun "Age of Discovery" als monattliches Zusatzszenario von MicroProse. Laden Sie die Datzien einfach in Ihr Civilization 2-Verzeichnis und starten Sie das Szenario mit "INSZENIERUNG LADEN" aus dem Soiel heraus.

#### Gabriel Knight Savegames deutsch

Von Philipp Schering stammen diese Savegames für die deutsche Version von Gabriel Knight 2. Die sieben Spielstände erleichtern das Vorankommen ungemein.

#### Renegade - The Battle for Jacob's Star Savegame

Von T. Wächter stammt diese Pilotendatei zu dem Weltraumspiel Renegade - The Battle for Jakob`s Star.

#### Siedler 2 Trainer

Lars Geiger erstellte diesen Trainer, der es gestattet, dem Hauptquartier fast beliebig viel von iedem Gut zu verpassen.

#### Top Gun Mission of the Month 1

Die Mission of the Month #1 von MicroProse wird folgendermaßen installiert: Laden Sie die Datei in Ihr Top Gun-Verzeichnis, rufen Sie dort nacheinander TGMOMO1.EXE, ADDMOM.EXE und CLEANUP.BAT auf. Im Instant Action-Menü sollte nun als Mission #21 "Cuba 96/1" zu finden sein.

#### Top Gun Mission of the Month 2

Die Mission of the Month #2 von MicroProse wird folgendermaßen installiert: Laden Sie die Datei in Ihr Top Gun-Verzeichnis, rufen Sie dort nacheinander TGMOMO2.EXE, ADD-MOM.EXE und CLEANUP.BAT auf. Im Instant Action-Menü sollte nun als Mission #22 "Cuba 96/2" zu finden sein.

#### ARCHIV

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwarts.

Findet Tools nach Stichworten



Ein Untermenü des Toolbereichs ist das Archiv. Dies ist eine Sammlung von Editoren, Cheatprogrammen, Szenarien, Savegames, Zusatzfahrzeugen und vielem mehr.

Interessante Zusatzprogramme zu Spielen, die nicht speziell im Heft erwähnt werden, aufgrund Ihrer Verbreitung aber dennoch für wiele Spieler interessant sein dürften, finden Sie hier. Seien es zusätzlicher hanzeuge zu Simulationen, Landschaftschoren oder Szenarien für Strategiespiele, Cheatprograme, Add-Ons oder Mannschaften für Sportspiele – was auch immer Sie suchen, hier finden Sie es. Auch die Dateien aus den Toolbereichen vorangeangener Ausgaben finden hier ihren Platz.

# MESSAGE ACTION



Die Nachrichtenforen sind eine Plattform für die Leser. Anders als in Leserbriefseiten können hier Meinungen. Hilfegesuche und -angebote ohne aufwendiges Layout oder Streichungen aus Platznot plaziert werden. Solange ein Beitrag Henatisch in das jeweilige Forum paßt und keinerlei rechtliche oder moralische Grundsätze vertzu werden, gelangen die Beiträge schnellstmöglich auf die nächste PC-ACTION-CO-ROM.

Die Teilnahme ist ganz einfach: Wenn Sie zu einem Forum etwas beizutragen haben, wählen Sie den Menüpunk Neue Nachricht an, geben der Nachricht einen Titel, wählen den Adressaten (ALE deer ein bestimmter Forumstellnehmer) und schreiben den Text. Anschließend wird die fertige Nachricht auf Laufwerk A gesichert. "Attachments", also an Nachrichten angehängte

Dateien, sind zur Zeit leider noch nicht möglich. Schicken Sie die Diskette an:

> Computec Verlag GmbH Redaktion Message Action Isarstraße 32-34 90451 Nürnberg

Die Message Action besteht aus folgenden Foren:

#### Leser-Spieletins

Haben Sie einen nützlichen Cheat gefunden? Sind Sie einer ganz neuen PacMan-Strategie auf der Spur und benötigen Beistand? Für Spieletips und alles, was dazugehört, ist das Leser-Spieletip-Forum gedacht.

#### Kleinanzeigen

Wenn Sie Ihren Computer verkaufen wollen oder eine neue Stehlampe suchen, sind Sie hier richtig, Leider Sind die Kleinanzeigen nicht kostenlos: einen Unkostenbeitrag von jeweils 5,00 DM müssen wir erheben. Legen Sie den Betrag bitte in bar oder per Scheck bei;

#### Kontakte

Hier können Sie auf Partnersuche gehen – ernsthaft versteht sich. Obwohl viele Spiele mittlerweile über einen Mehrspielermodus verfügen, liegt der Packung immer noch kein Mitspieler bei – hier finden Sie einen.

#### Diskussionsforen

Die Diskussionsforen sind eine Gruppe von Foren mit sich, je nach bei Bedarf, ändernden Themen. Im Augenblick gibt es folgende Foren: Windows 95 und Spiele

Frauen und Comnuter

# Obertriebene Hardwareanforderungen neuer

Pro und contra Spiele-Indizierungen Das Spiel des Jahres

Auch hier hat man die Möglichkeit, auf bestehende Nachrichten zu antworten oder eine neue Nachricht zu initiieren.

#### Leser frageo

Wenn Sie Rat bei Hard- oder Softwareproblemen benötigen, Fragen an andere Leser oder die PC Action-Redaktion oder irgendetwas anderes auf dem Herzen haben, so ist dieses das geeignete Forum für Sie.

#### Leserbriefe

Salten Sie für Ihre Nachricht kein geeignetes Forum finden (und bitte nur dann), gibt Ihren er Leserbrief-Bereich die Möglichkeit, sich zu äußern. Natürlich können Sie hier auch auf die Nachrichten anderer Leser antworten. Bitte beachten Sie, dies der Redaktion im Augenblick nur in Ausnahmefällen möglich ist. Leserbriefe zu bearhrotverten.

#### Tips and Tricks-Datenbank

Das einzige Forum, das Ihnen nicht die Möglichkeit gibt, sich selbst zu äußern, ist die TipsBiricks-Datenbank. Hier finden Sie Komplettlösungen, Cheats und vieles mehr, was sich an Wissen rund um Spiele angesammelt hat. Die stämdig aktualisierten Texte lassen sich natürlich auch ausdrucker.

#### Privates Postfach

Sollte Ihnen jemand durch Angabe Ihres Login-Namens als Adressat eine private Post geschrieben haben, erhalten Sie sie hier. VORSICHT: Wer sich unter Ihrem Namen einloggt, kann auch Ihre private Post lesen!

# SPECIAL ACTION

#### Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus, Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.



#### SOFTWARE UNSERER LESER

Zahlreiche PC-Besitzer programmieren hin und wieder mit der mitgelieferten Programmiersprache Basic oder mit professionelleren Produkten. Daß für eine gute Software nicht unbedingt ein großes Softwarehaus Pate stehen muß, beweisen diesen Monat Memory und vor allem Clonk, die uns von unseren Lesern zugeschickt wurden. Wenn auch Sie der Meinung sind, daß die Idee undy oder die Aufmachung Ihrer selbstgeschriebenen Software es wert ist, auf der PC Action-CD-ROM veröffentlicht zu werden, schicken Sie die Diskette/DAT/QIC/CD an:

Computec Verlag GmbH Redaktion PC Action Software Isarstr. 32-34 90451 Nürnberg Bitte beachten Sie, daß es der Shareware-Idee absolut nicht entspricht, wenn dem potentiellen Kunden ein fast funktionsuntaugliches Produkt gegeben wird, das er erst durch Zahlung eines Geldbetrages upgraden und auf seine Tauglichkeit prüfen kann. Solche Crippleware wird nicht veröffentlicht!

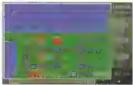
#### Games Power Pro Fast



Bei Games Power Pro Fast handelt es sich um einen Savegame-Editor von Günther Hasibeck der anhand von zwei oder drei Savegames und den später zu editierenden Werten die entsprechenden Adressen in den Savegames findet. Mit dem Programm können Sie dort nun beliebige Werte eintragen. Ein ausführliches Handbuch finden Sie in der Datei HOWZUISE. Mit

Hardware-Voraussetzung: 386SX-25, 1 MBvte RAM

#### **Ground Forces**



Ground Forces von Benjamin Matzmorr ist eine strategische Kampfsimutation, deren Handlung im 2. Wetkkrieg stautfindet. Sie sind in der Rolle eines Kommandanten der alliierten Truppen und befehligen die Einheiten im Kampf gegen die Achsenmächte.

In jeder Schlacht haben Sie eine begrenzte Anzahl von Einheiten zur Verfügung, die Sie abwechselnd bewegen und zum Angriff schicken können. Ein ausführliches Handbuch finden Sie in der Datei ANLETING.TXT.

#### Im Kampf:

F1 . . . Moduswechel

P5 ... Musik an/aus

F6 . . . Soundeffekte an/aus

F9 . . . Ganzer/halber/kein Computerkampf (Unterdrückt Anzeige des Computerkampfes)

Alt... Karte

**Q** . . . . Ende

#### In der Übersichtskarte :

E/Q . . Spiel beenden

S . . . . Spielstand speichern

L . . . . Spielstand laden

F . . . . Hilfe

Hardware-Voraussetzung: 386DX-33, 2 MByte RAM, Maus

#### Pastor 3D

Mit Pastor 3D ist Nils Baer (vatikansoft) ein weitgehend friedliches (!) 3D-Actionspiel gelungen. Als Pfarrer hat man die Aufgabe, in der Kirche verlorengegangene Bibeln einzusammeln. Nur einige Dämonen gilt es zu bannen.



Cursortasten ....Bewegen/Gegenstand im Inventory auswählen

S . . . . . . . . . . . . Inventory anwählen

Hardware-Voraussetzung: 486DX-33, 4 MByte RAM

#### INTERAKTIVES INTERVIEW



Richard Garriott, der Erfinder der Ultima-Serie, plaudert über seine aktuellen Projekte, die Zukunft der Film-Spiele-Kombination und sein liebstes Kind: Ultima Online.

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66,

4 MByte RAM, Windows, DoubleSpeed-CD-ROM

#### T-Online

#### T-Online 1.0-11 Light

Mit diesem T-Online- (ehemals Datex-J, ehemals BTX) Dekoder läßt sich die atemberaubende Welt des Homebankings, des Onlineshoppings und fast aller anderen Dienste von T-Online bewundern. Der KIT-Standard wird selbstverständlich unterstützt, gleoch fehlen die für den Internetzugang notwendigen Dateien.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1, Maus



#### HEX-EDITOR WORKSHOP

Der HewWorkshop emöglicht einfaches Editieren, Einsten, Eischen, Ausschneiden und Kopieren von Neusetzen, Lücknet, Ausschneiden und Kopieren von Neusetzen, Lücknet, Ausschneiden und Kopieren von Henzeitzung der Verlagen und Swegames Wertzeitzungs-Möglichkeiten sind beimänkeite Gehe zu (gots), Finde (find), Ersetze (replace), Dateivergleich (file compare) und Prüfsummenberechrung (cheeksum aculatation), Neu in der Verston C. Dist die "disk editing"-Möglichkeit, die es erlaubt, auf ein beiteinigs Laufwer zuzungerfen. Mit HewWorkshop erhätten Sie zudem enen "Base Converter" für Umrechnungen zuforschen Hex, Dezimal und Binär, rinen "Hex Galcumdundurft (unterstützt +,-",") und einen "Bit Manipulator" (unterstützt 4, ~>>,") und einen "Bit Manipulator" (unterstützt 4,

Den Hersteller Breakpoint Software erreichen Sie unter CompuServe: 75554.377

America Online: BreakPoint

Microsoft Network: BreakPoint\_Software
Die Möglichkeiten von HexWorkshop sind vierfältig, die
Anwendung jedoch ganz einfach. Ein praktisches Beispiel: Angenommen, Sie wollen in einer Command &

Conquer-Mission Ihr Anfangsguthaben verändern, so gehen Sie wie folgt vor: 1. Speichem Sie den Spielstand am Anfang der jeweiligen Mission sofort ab.

Verlassen Sie Command & Conquer.

 Starten Sie den HexWorkshop und öffnen Sie die neueste Datei mit dem Namen Savegame.???

neueste Datei mit dem Namen Savegame.???

A. Angenommen, Sie hatten am Anfang der Mission ein Guthaben von 4.000 Einheiten, so ersetzen Sie einfarn jedes Vorkommen dieser Zahl durch eine Zahl Hres Beliebens. Da es sich aber nicht um eine Textdatein herse Beitens. Da es sich aber nicht um eine Textdatein dett, ist dies ekwas sorlweiniger abs mit einem Textderior zuerst wandeln Sie die Zahl 4.000 mit dem BaseConverter (Floots-BaseConverter) ni eine hexadezimlac Zahl un. sie erhalten das Ergebnis OFAO, da die meisten PC-Programme die sogenante Eintel-Notation verwenden, stellen Sie die Byte Order auf "Intel". Nun lautet das Freebnis AODE

 Anschließend wandeln Sie Ihr gewünschtes Guthaben, in diesem Beispiel 8,000 Einheiten, ebenfalls in eine Hexadezimale Zaht um. Das Ergebnis lautet 401F.
 Wieder im HexWorkshop, ersetzen Sie mit Edit-

>Replace jedes Vorkommen von AODF durch 401F, und schon ist die Arbeit getan. 7. Mrt File-Save speichern Sie die Datei nun ab, auf die Frage, ob Sie eine Sicherungskopie erstellen wollen,

sollten Sie in jedem Fall mit Ja antworten.

8. Wieder in Command & Conquer, können Sie nun den gegatchten Spielstand laden – und siehe da: Ihr

Änfangsguthaben hat sich verdoppelt.

Da die Spielstände von Command & Conquer stets unterschiedlich lang sind, ist es hier unumgänglich, etwas im Nebel zu stochern. Sind die Dateilängen der Savegames hingegen identisch, bietet sich eine andere

 Speichern Sie zwei zeitlich nahe aufeinanderfo,gende Spielstände ab, die sich durch den Inhalt des zu verändernden Wertes unterscheiden.

2. Öffnen Sie beide Dateien im HexWorkshop.

Vorgehensweise an:

3. Mit Tools-Compare werden Thnen nun alle Stellen angezeigt, an denen sich die zwei Spielstände unterscheiden. Befindet sich an einer angezeigten Stelle eine Zahl, die dem Inhalt des zu verändernden Werts entspricht, sollten Sie diese Stelle einfach mit einem Wert Threr Wahl überschreiben. Da am Spiel selbsder nichts verändert wird, sit das Patchen von Spielstaben ein harmloses Unterfangen. Dieses Vorgehen eignet sich prinzipiel auch bei Savegames unterschiedlicher Lünge, hier muß man aber zuerst herausfinden (einfach anschausen), ab welchen Stellen die zwei Dateien miteinandet verglichen werden sollen.

4. Nun speichern und den Spielstand vom Spiel aus laden – hat sich nicht der Erfolg eingestellt, versuchen Sie es einfach an anderer Stelle der Spielstanddatei.

# D ACTION







Findet

Programme

nach

Hier können Startet/ Zuruck in Slide-Sie auf Demos Installiert das FILE ın a teren show/ das PC Action-ACTTON-Infotest aktue.le Ausgaben Menii anzeigen Programm. zugreifen.

#### Afterlife

Das Spiel Afterlife von LucasArts lehnt sich in der Spielweise stark an SimCity an, es wird also nur die Maus als Eingabegerät verwendet. Das Onlinetutorial führt Sie in das Spiel ein.

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66. 8 MByte RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus, SVGA Grafikkarte, Windows 95

#### Die große Schlacht in den Ardennen



Hierbei handelt es sich um ein Strategiespiel, dessen Handlung im 2, Weltkrieg spielt. Ähnlich dem Panzergeneral wird auch hier rundenweise gespielt, die Einheiten sind dabei einzeln zu steuern. Eine ausführliche Spielanleitung finden Sie in der Onlinehilfe.

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus, SVGA Grafikkarte, Windows

#### Die große Schlacht um Gettysburgh



Hierbei handelt es sich um ein Strategiespiel, Rahmenhandlung ist der Amerikanische Bürgerkrieg. Ähnlich dem Panzergeneral wird auch hier rundenweise gespielt, die Einheiten sind dabei einzeln zu steuern. Eine ausführliche Spielanleitung finden Sie in der Online-

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66. 8 MByte RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus, SVGA Grafikkarte, Windows

#### Dungeon Keeper



Die Demoversion von Dungeon Keeper, schon jetzt heißer Anwärter auf den Titel "Spiel des Jahres", ist leider nur selbstlaufend. Achtung: unter Windows 95 scheint die Hintergrundmusik nicht zu funktionieren.

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66, 8 MByte RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

#### Necrodome

Curror oben



Mindscapes Rennspiel Necrodome ist nichts für schwache Gemüter: dank großzügiger Bewaffnung der Fahrzeuge kann man so manche verlorene Sekunde wieder gutmachen.

Reschlaupigen

cuisor oben beschleungen
Cursor unten Bremsen
Cursor links/rechts .Links/rechts lenken
ShiftTurbo Boost
Strg
Alt
1
2 Geschützwaffe wechseln
[
]
A
Z
Leertaste Gang auswählen

Hardware-Voraussetzung: Pentium 60, 8 MByte RAM, Windows 95

#### Silencer

Mit Silencer wird Mindscape ein exorbitantes Action-Adventure auf den Markt bringen. Die atemberaubenden Grafiken und Animationen

führen jedoch zu "interessanten" Hardwareanforderungen.



Cursortasten . . . . Bewegen Strg .....Feuern

Leertaste ......Türen öffnen/ Teleport verwenden, von Leiter springen

1 bis 6 . . . . . . . Waffenauswahl A . . . . . . . . . . Munition wechseln G . . . . . . . . . . . . . Infrarot 5 . . . . . . . . . . Schalldämpfer an/aus Strg+Cursortaste . . Granate werfen 

Hardware-Voraussetzung: Pentium 90, 32 MByte RAM, 80 MByte Festplattenspeicher. Windows 95

#### Mechwarrior 2 für Windows 95



Zeitgleich mit Mechwarrior 2 für Windows 95 wird Activision NetMech veröffentlichen: eine netzwerkfähige Version des Spieles für DOS. Die Demoversion für Mechwarrior 2 für Windows 95 läuft erstaunlicherweise unter DOS. Eine ausführliche Spielanleitung finden Sie in der Datei MW2INFO.TXT.

1 bis UGeschwindigkeit
Cursor links/rechts Links/rechts drehen
Rücktaste Rückwärts gehen
<, > Kopf drehen
/Kopf zentrieren
M

LeertasteFeuern
EnterWaffe/Gruppe auswählen
\
Shift + 1,2,3 Waffe zu Gruppe 1,2,3
hinzufügen
NumLock, /, * Gruppe 1,2,3 abfeuern
T Nächstes Ziel
E Nahestes Ziel
I Inspiziere Ziel

..........MFD durchschaften







#### P5 ......Drahtgittergrafik F6 ..... HTAI

F7 ......Schildkontrolle F11 ...........HUD an/aus F12 .....Briefing U ......Status

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66. 8 MByte RAM, 22 MByte Festplattenspeicher

#### **Zork Nemesis**



Mit Zork Nemesis ist Activision ein würdiger Nachfolger der bisherigen Teile der Zork-Saga gelungen. Das grafisch aufwendige Adventure ist weitgehend intuitiv zu bedienen, bemerkenswert sind jedoch die verschiedenen Mauscursors, die jeweils eine eigene Bedeutung haben. In der Onlinehilfe finden Sie ausführliche Hinweise. Abhängig von dem zum Zeitpunkt der Installation geladenen Betriebsystem wird die DOS- oder die Windows 95-Version installiert. Sollten Sie die ieweils andere Version bevorzugen, finden Sie entsprechende Installationsprogramme in dem Verzeichnis \PC\NEMESIS und in \PC\NEMESIS\DOS.

Hardware-Voraussetzung: 486DX/2-66. 8 MByte RAM, DoubleSpeed-CD-ROM.

Hier finden Sie Megarace 2 Screenshots zu folgenden in Kürze



# VIDEC

#### VIDEO ACTION



In diesem Bereich haben wir Videos von Spielen zusammengetragen, von denen noch keine Demoversion oder kein Trailer existiert. Das Video-Programm läuft unter Windows und stellt Ihnen folgende Filme zur Auswahl:

· Blast Chamber · The Elkmoon Murder · Hyber Blade · Lego · Time Commando · Zork Nemesis

#### MESSE ACTION

Impressionen von unserem Besuch auf der Electronic Entertainment Exposition 96 in Los Angeles: alles Sehenswerte, was unserem Fotografen vor die Linse kam.



Auch ohne Internetverbindung online zu gehen, bleibt nicht länger ein Traum: unseren Internet-Service PC Action Online finden Sie ietzt auch auf der CD. Natürlich sind keine Downloads und Chats möglich, auch auf aktuellste Informationen können Sie hier nicht zurückgreifen ansonsten können Sie mit Hilfe des Microsoft Internet-Explorers 2.0 nach Herzenslust surfen. Zum Start der Offline-Demo geben Sie als URL folgende Adresse an ("X" steht dabei für den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-Laufwerks): file:d:default.htm oder file:///d | default.htm.

Hardware-Voraussetzung: 386DX-33. 2 MByte RAM, Windows

### Bad Day At The Midway . Adventure

# RUMMELPLATZ

Die Independent-Rockgruppe The Residents bleibt seit über 20 Jahren anonym. Bei Auftritten sind ihre Mitglieder nur in Smoking und Zvlinder gekleidet und tragen anstelle des Kopfes einen riesigen Augapfel. Nach der mehrfach preisgekrönten Multimedia-CD-ROM "The Freak Show" begeben sich die vier Musiker nun in eine skurrile Adventurewelt.

er morbide Rummelplatz. den die Residents als Spielort des abenteuerlichen Geschehens in Szene gesetzt haben, ist wahrlich kein Kinderspielplatz à la EuroDisney. Ein mysteriöser Mordfall ist inmitten der freakigen und geheimnisvollen Schaubuden geschehen und Sie sollen ihn aufklären. Doch um bei Ihren Ermittlungen erfolgreich zu sein, müssen Sie sich mit den eigenartigen Bewohnern des Jahrmarktes auseinandersetzen. Es gilt. das Beziehungsgeflecht und den Charakter der Personen, die auf diesem verfallenden Quell der Kurzweil leben, zu entwirren.

#### Körperwechsel

Im Vergleich zu dem küriosen Kabinett an Verdächtigen, mit dem Sie sich hier auseinandersetzen müssen, wirken die Täter herkömmlicher Krimi-Adventures recht harmlos. Interessant wird der Ermittlungsverlauf durch die Tatsache, daß Sie in die Person. mit der Sie sich gerade noch unterhalten haben, "hineinschlüpfen" können und so die ganze Handlung aus deren Perspektive erleben. Zudem werden die Gedanken der Personen, in die Sie gerade "geschlüpft" sind, am unteren Bildschirmrand eingeblendet, was wertvolle Hinweise auf das Schicksal eines der be-



BEI DER WAHRSAGERIN MADAME MANDRAKE: DAS GESICHT, PAS IN DER KUGEL ANGEZEIGT WIRD, STELLT DIE FIGUR DAR, "IN" DER MAN SICH MOMENTAN BEFINDET.

teiligten Charaktere liefert, Erwähnenswert ist an dieser Stelle, daß Sie unter Zeitdruck agieren - das Rätsel des Rummelplatzes muß bis Mitternacht gelöst sein.

#### Stimmige Technik

Über vorberechnete Kamerafahrten in der komplett gerenderten Umgebung bewegt man sich relativ frei zwischen den einzelnen Fahrgeschäften und Attraktionen. Dabei gibt es so interessante Orte zu besuchen wie die "Wunder des Chaos", "Lottie, der menschliche Baumstamm" oder Die zehn besten Folter-Methoden". Die technische Umsetzung des Spiels ist äußerst gelungen. Die Computeranimationen bestechen durch hohe Qualität und einen phantasievollen Grafikstil. Dieser schafft - im Zusammen-



HIER SEHEN SIE DEN EINGANG DES SKURILLEN RUMMEL-PLATZES. DESSEN OPTIK AN DEN MORRIDEN CHARME CON-NIE ISLANDS VOR DEN TOREN NEW YORKS EDINNEDT

spiel mit der Residents-Musik und Soundeffekten - eine beklemmende Atmosphäre, der man sich aber nur schwer entziehen kann. Bad Day on the Midway ist kein Adventure, das im herkömmlichen Sinne mit Puzzlegualität oder Gameplav überzeugen kann. In erster Linie ist der Spieler Betrachter eines skurrilen Mikrokosmos.

Christian Müller/av

#### DIE PERSONEN



melplatz

Dixie, die verunglückte Sängerin

Timmy, schleicht sich

heimlich auf den Rum-

Ike, sein Motto: Meine

Wahrheit ist die Wahr-



Otto, besitzt einen Talisman



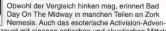
Lottie, nach einer Hautkrankheit wurde sie zum lebenden Baumstamm



Ted, der Sohn von Lottie. ist eine besondere Figur im Spiel







ture erzeugt mit eigenen optischen und akustischen Mitteln eine perfekt zur Handlung passende Atmosphäre. Und ebenso trifft man in der Residents-Phantasie eines Rummelplatzes auf Apparaturen, mit denen man sich auseinandersetzen muß. Allerdings ist der Handlungsspielraum in Bad Day On The Midway begrenzt. Eine äußere Welt existiert nicht. Ein ungewöhnliches, aber interessantes Spiel.

Mingestens: 486/66, 4MB RAM, Double Speed-CD-ROM, Win3.1, Win95 Empfohten: P60, 8 MB RAM, Double Speed-CD-ROM, Win95 Technik SVGA/SB, General Midi Handbuch: deutsch Multiplayers keine Multiplayeroption Sprache: englisch CD/HD: 480 MB / 2 MB Hersteller: Warner Interactive Proc. ca. DM 95,-

Rätse.

#### Shellshock . Action

# BETAGTER EINSATZ



DIE BEFEHLE WEDDEN DEM SPIELER VON EINEM GEHEIM-NISVOLLEN DRITTEN GEGEBEN. DER AUSSERST KLISCHEEHAFT

IMMER MIT DEM ROCKEN ZUM SPIELER SITZT

Meist handelt es sich um simple Aufgaben, in deren Verlauf der Spieler mit einem einzelnen Panzer ganze Armeen auslöscht. Gelegentlich wird man aber auch zu einer Geiselbefreiung geschickt, die sich von den üblichen Fire & Forget-Missionen nur dadurch unterscheidet, daß eben immer wieder sieben Geiseln in den Panzer einsteigen. Bei jeder Mission wurde dabei mehr oder weniger geschmackvoll an Geschehen aus der jüngeren Vergangenheit angeknüpft. So bekommt man z. B. die Aufgabe, einen Belagerungsring in Ex-Jugoslawien zu durchbrechen oder eine Gruppe von sieben Personen aus den Händen einer asiatischen Terroreinheit zu befreien. Gesteuert wird der Panzer dahei vorzugsweise mit der Tastatur. Die

STE. DAS ZWAR FLOSSIG

ABER EBEN NUR IN VGA-AUF-

vorgestellt wird. Sodann wird man

im Einsatzgebiet abgesetzt, wo es

sofort explosiv zur Sache geht.

LÖSUNG PARGESTELLT WIRD



GELEGENTLICH FÜR LÜFTSCHLÄ-GE ZU HILFE RÜFEN.

ach dem Spielstart landet man erst einmal im für das obligatorischen Hauptquartier, Hier kann man sich mit verschiedenen Charakteren unterhalten, den eigenen Panzer entsprechende Geldmittel vorausgesetzt - aufrüsten oder auch die Tastaturbelegung ändern, Bevor es zu einem Einsatz kommt, muß man sich während eines Briefings über Ort und Sinn der Mission informieren, die jeweils in einer deutschsprachigen Videoseguenz

#### Grafische Schonkost

Wer jetzt hofft, durch eine überragende technische Umsetzung für

Das Ende des Kalten Krieges schien so manche Spiele-Hersteller in eine Sinnkrise zu werfen. Doch alternative Feindbilder in den fiktiven Spieleszenarien waren schnell gefunden. Heutzutage bekämpft man Drogenhändler und fanatische Terrorgruppen, Core Designs neues 3D-Panzer-Actionspiel nimmt die Feinde der UNO ins Visier.

die fehlende Atmosphäre entschädigt zu werden, wird leider enttäuscht. Schon allein grafisch wird dem durch aktuelle 3D-Actionspiele wie Duke 3D verwöhnten Auge nur Schonkost spendiert. Im Standard-VGA-Modus rattert der Panzer durch die monoton gestaltete Landschaft. Wenn man neben den 08/15-Plattenbauten und immer gleichen Bäumen auf einen Gegner trifft, demonstriert Core Design eindrucksvoll, daß man auch aus acht verschiedenen Ansichten einen kompletten 3D-Panzer aufbauen kann. Zum Glück stellen die feindlichen Fahrzeuge kein allzu großes Problem dar, da ab einer

bestimmten Entfernung zum Feind die AI des Spieles versagt und die gegnerischen Panzer schießen. Im akustischen Bereich hat man sich bei der deutschen Umsetzung des Spieles auch nicht übernommen. Die Sprachausgabe wirkt holprig und unprofessionell. und während des Spieles kommt man schnell in Versuchung, aufgrund der zahlreichen "rechts", "links" und "so ist das richtio!" den Lautstärkeregler in Nullstellung zu bringen. Daß die Sprache dabei nicht synchron zur Grafik abläuft, ist da schon wieder eher nebensächlich.

Christian Müller/la

#### KOMMENTAR

Vielleicht macht Shellshock in der englischen Version noch etwas Spaß, aber die deutschen Peinlichkeiten geben dem Spiel neben der mäßigen Grafik und dem eintönigen Spie-

leverlauf den Rest. Stellen Sie sich einfach einmal eine Diskussion über die Größe von Negerköpfen, nicht lippensynchron und mit den Stimmen von ein paar pubertierenden Jugendlichen, vor. Egal, ob man nun lieber im Action- oder im Simulations-Genre Panzer fährt, in beiden findet man mit Tank Commander und Armored Fist bessere Vertreter.

sonen aus den Händen einer asia- tischen Terroreinheit zu befreien.		publeSpeed CD-ROM
	Contables Pontium 60 R MR PAM	1. DoubleSpeed CD-ROM
Gesteuert wird der Panzer dabei vorzugsweise mit der Tastatur. Die	NCA ICE	
unkomplizierte Steuerung sorgt	Handbuchs deutsch	Muttiplayer: 8 Spieler im Netzwerk
dafür, daß ohne jede Einarbei-	Sprache: deutsch	соуно: 127MB/1MB
tungszeit erste Erfolge erkämpft	Hersteller: Core Design	Preis: ca. DM 100,-
werden können.	Grafik: 65% Sound: 45%	
Grafische Schonkost	50	Action Rated

#### \_\_\_\_\_\_\_ DER ALFA TWIN

Dualjoystickport mit 182 Player Modus. Lästiges Umstecken fällt weg, und als Ver-längerungskabel dient er gleich auch noch. for nur

39,90DM 

#### Bestellannahme:

10.00-18.30 10.00-14.00 Sa

0241-533131 Tel.: 0241-508973 Fax: 0241-563902 Fax:



>>>>> Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen <
Bitte klären Sie vor Bestellung telefonisch die Preise ab, um Missverständniss

Neuerscheinungen und aktuelle Preisinformationen finden Sie täglich in unserer T-Onl

MPC 2 CD-ROM SMI	B 14	agapak 4.DL KOSE GOTT, Space anger Cleary Lands Commercial Commerc	Fast Attack DV *	67,90 67.90	World Rallye Fever DH Worms DV	87 59 34 TBA 78
BUDGET und CUTWARE: 7th Guest EV	Ac Ma	re, Tornado, Empire Soccer, Savage Wariors, Dawn Patrol, arine Strike Fighter Orion Conspiracy Dragon Lore)	Fan Altack DV *  Flight Signibater St. Call. DV  Flight Signibater St. Call. DV  Flight Signibater St. Call. EV  Flight Signibater St. Call. EV  Corribace, Ipage, Riseau  Flight Signibater St. Call. EV  Fish Scenery Floridate Flight Signibater St. Call.  Fish Scenery Floridater St. Call. EV  Call Fish Signibater St. Call. E	109,90	Worms Reinforcement Pack DV Z DH *	34
Th Gusat EV Adv. Destroyer Simulator Event Light DH B-17 Plying Portreas DH B-17 Plying Portreas DH Battle list a Even Le & DV Event Light Even Le & DV Event Light Even Le & DV Even Light Even Le & DV Even Addrin's Race Into Space DH Even Addrin's Race Into Space DH Even Addrin's Race Into Space DH Even Light Even L	90 M	egapack 5 DH 84.90 light Unlimited Light, Teminal Velocity, FX Fighter,	PS6 Scenery Collection DH	69,90	Zork Nemests EV	78
Adv. Destroyer Simulator EV Air Bucks DH	90 Ch	hampion, Warlords II, Entomorph, Surrung Smell IV)	Flight Shop file PS5 DH	84,90 54,90	MULTIMEDIA-CD	
Apacha Longbow Light DH 16 B-17 Flying Portress DH 16	80 14	35 Ticonderoga, Cyclomania, Thunderscape)	FSS Scenery Europe 2 DH	64,90 54,90	MTV-Unplugged	54
Battle Isle + Data 1&2 DV	90 (8)	thi Black Gold. Super Soccer, Rings of Meduse, Logo	FS5 Schiratti Commander DH	64,90	3D Atlas (EA) DH	54 79 69
Betrayal at Krondor DH	90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 9	or Figner, Mad TV, Ran Trainer)	(Orginal staff misser deutscher Übersetzung)	109,90	MTV-Unplugged 3D Ailss (EA) DH Führerschein (Media Globe) DV MS-Encarta 96 EV Star Trek Omnipedia EV (Des Lexikon) Weitatlas V4 0 DV	129
Buzz Aldrin's Race into Space DH	90 (7)	anner General D-Day, Conquest of Japan, Global Domi-	GAME SUPPORT VOLUME I	84,90 24,90	Weltatlas V4.0 DV	29
Caesar DV 16 Campaign EV 17	90 Ge 90 fro	old of the americas. Reach for the Stars, Warlords, Bettle- ont, Bettles of Nepoleon, Cerrier Strike, Western Front,	Hardball 5 DH Hardball 5 DH Hardball 5 DH	24.90 79.90 109.90 79.90	M8-D08 3,5 4MB	
	,90 Se	18 http://dx.dischem.boorer.Ringer of Medican Long (1986) 18 http://dx.dischem.boorer.Ringer of Medican Long (1986) 18 http://dx.dischem.disch	Hardball 5 DH Harpoon 2 Deluxe US Hattrick ! Ikarion DV Haross of Might & Magic EV/DV			90
Civilization DH Comanche + Missions DV (P8 kompatibel) Cyberrace DH D-Generation DH	90 DE 80 CA	restwood Compilation DV 79.90	Hexen DH	59,90 32,90 89,90	Aces of the deep Mission DV Aladdin DH	59
D-Generation DH 18	90 24	k McKracken DV 29.90	Hexen Data CD DH Hugo 3 DV Aschine Woodruff DV incredible Machine 3 To 7 (Win) incredible Machine 3 To 7 (Win) indry Car Rachine 3 To 7 (Win) indry Car Rachine 3 To 7 (Win) indry Bazookatone DH Kaiser Delaure DH Linke TO 386 + 2 Kurrar DH Linke TO 386 + 2 Kurrar DH Linke Course David Island EV Linke Course Pinehurst 2 EV Linke Course Copfull EV Lode Rutmer Crisine DH Machine Larrar Crisine DH Machine Larrar Du DV  Walter Course Du WI DU Machine DH Machine Course Du WI DU Machine DH Machine Course Du WI DU Machine DH Machine Course DU Machine DH Machine Course DU Machine DU Mac	69,90	Nacion Dri Das Dechungelbuch DV König der Löwen DH Nectaris DH Per Oxyd DV Tornado + Falcon 3.0 DH	39 59 59 64 39 89 34
D-Generation DM  Deficient of the strategy DV  Day of	90 (in	OR DRICE I LOR.	Incredible Machine 3 EV (Win)	67,80 79,90	Nectaris DH Per Oxyd DV	39
Day of the tentacle DV Der Clou + Profidisk DV	90 TO	OP PRICE luni 96: FA Soccer '96 DV 59,90 Varcrafi 2 DV 67,90	Indy Car Racing V2.0 DV Johnny Bazookatons DH	79,90	Tornado + Falcon 3.0 DH	34
Der Planer + Extra DV 16 Descent DV 34	190 W	Farcraft 2 DV 67,90 Farcraft 2 Expansion DV 24,90	Kaiser DeLuxe DV	58,90 74.90	SPIELELÔSUNGEN	
Desert + Jungle Strike DH 16 Die Siedler DV 32	,90 Pr	relainderungen für:	Links Course Pelikan Hill EV	79,90 74,90 58,90 74,90 48,90 48,90	Wir führen alle Lösungen aktueller un Spiele der Firmen Hintshop und CPS	d Elt
Dune 2 DH	90 11	Ith Hour DV 74,90 Iblon DV 29,90	Links Course Pinehurst 3 EV		Spiele der Firmen Hintshop und CPS	ab 17
Elife Pius EV	90 AI 90 AI 90 C	IV Networks DV 59,90	Lode Runner Online DH	79,90	CD-ANWENDUNGEN	
Fifa Soccar Classic DV 24	80 CI	th Hour DV   74,90	Manic Karts DV	49,90 79,90 74,90 34,90	ADI Rachnen + Lesen	TI.O.
Flashback EV * Formula One Grand Prix DH 36	.80 Ti	rand Prix Manager (WIN) DV 54,90 me Cate: Knights Chase DV 49,90	Manic Karts DV Mechwarrior II Mission CD DV Mechwarrior II Ltd Edition DV	39,90	ADI Deutsch Diverse je	78
FX-Pighter DH 26 Goblins (+2 DV 16	90		Monopoly DV Myst Ltd Spec Ed. DV (inkl. StressoroCulde)	89,90	ADI Deutsch Diverse je ADI Methe Diverse je D-Atlas DV	49
Goblins 3 DV Great Courts 2 DH	90	- Date:	NBA Live '98 DV	87,90 74,90 74,90 74,90	ARI DATA 60 Stadtpläne DV Home Lebel DV	24
High Command EV	90 90 90	eaft 2 Data:	NHL Hockey '96 DV	74,90	D-Atlas DV ARI DATA 60 Stadtpläne DV Home Label DV MS Publisher Win95 DV Night OWL 10 EV Magiz Munic Maker Magiz Music Studio	179
Even more Incredible Machine DV	90	Warcran park Ports	Offensive DV	74,90 79,90	Magix Music Maker	74
Flashback EV * 2 Formula Cone Grand Prise DH 33 FX-Fighter DH 34 FX-Fighter DH 34 Gobbins 1+2 DV 11 Grand Courts 2 DH High Command EV 12 History Line 1814-1918 DV 12 Fight Command EV 11 Indy Car Racling DH 11 Indemo DV 13 Indiano DV 13 Indi	90	Bound the Dain ord	Mechwarfor II Ide Edition DV Monopoly DV Myst Idd Spac_Ed. DV (ink. BrebeyrOulde) Myst Idd Spac_Ed. DV NEL Hocksy '90 DV Normality DV Offantive DV Offantive DV Offantive DV Overdrive /Arcade Pool DH Overdrive /Arcade Pool DH DV BB Bowling DH H MB BB Bowling DH H MB BB BOWLING BH H MB BB BOWLING BH  MB BB BOWLING BH BB BB BW BB BB BW B	69,90 54,90	Magix Home Office Patchwork Treibersammlung	74
trafum DV RM 2 DH RM 2 Quart D	90 90 90	Warcraft 2 Data: Warcraft 2 Dark Portal Beyond the Dark Portal 24,90	Panzer General 2 DH (Win) PBA Bowling DH	89,90 51,90	WISO Sparbuch 98/96 DV	79 79 79 49 24 44 179 74 74 74 74 79
Legend of Kyrandia 3 DV	90	24,30	Parker Userell 2 DH (Wm) PBA Bowling Dels PC Gams Chests PCA Tour Colf 96 DH Spaulsh Bay für PCA 96 EV Planisarnagoria DV Plani	24.90	WISO Sparbuch 98/96 DV WISO Mein Recht III DV WISO Reisekosten DV	99
Little blg adventure DV 26	90 37	TANDARDEROGRAMM-	Sparish Bay für PGA'96 EV	89,90 44,90	3,5"-ANWENDUNGEN	
Lost in Time DV	80 A	TANDARDPROGRAMM: bzolute Zaro 64,80 buse DH 64,90	Pinball 3D VCR DH	89,90 49,90 54,90		
Magic Carpet 1 + Hidden Worlds DV 28 Magic Carpet 2 DV 44	90 A	ces of the deep DV 89,90	Pinball 95 DH (Maxis) Pinball Illustons DH	59.90	Magix Office Control Easy Microbasic Uninstallers (WIN) EV MS-Windows '98 OEM DV Powerdesk DV (Win 95) Quaterdeck Cleansweep 2.0 W98 DV Oemm 8 D DV	179
Master of Magic DV 44 Magafortress DH 16	.90 A	ces of the deep DV 89,90 cross the Rhine DV 67,90 dvanced Civilization EV 99,90	Pitfall DV (WIN 98) Poker Party EV	84,90	MS-Windows '95 OEM DV Powardesk DV (Win 95)	119
Might & Magic 3-5 US 49 Nascar Racing DH 24	90 A 90 A 90 A 90 A	H-4 Apache Longbow DH * 24,90 lien Trilogy DH * TBA lone in the Dark 1-3 DV 67,90	Pole Position DV	89,90 79,90	Quaterdeck Cleansweep 2.0 We5 DV Qemm 8.0 DV	129
NHI, Hockey 95 Classic DH 26			Pober Party EV Pole Petition DV Police Quest - SWAT DV * Police Quest - SWAT DV * Prince of Pertia Collection DH Prychol Detective DH Quest for Fame EV Ritsel des Marter Le DV RAM Traines 2 DV Realing of Cheer DH Realing of Cheer DH Realing Of Cheer DH Realing Assemil 2 DV Red Cheer DV	48,90 54,90	HARDWARE	
North & South EV	1,80 Au	ssault Rigs DM 79,90	Psychic Detective DH	74.90		
Patriot DH	90 A 90 B 90 B	###rb DV 74,90  ### OF CAN MIN OF	Ratsel des Master Lu DV	99,00 74,90 69,90	CD-Rom. Creative 6xSpeed C-820 IDE CD-Rom. TEAC 6xSpeed CD58-E: CD-Rom. Fhilips 8xSpeed CD58-E: VGA: Hercules Stingray Pro 2MB VGA: Lagr lakaria MPCG/VGA 2MB M/B: ASUS Pentium Boards at CPU: AMD X8-133 34 MM-	159
Pairtot DH   11 Pirates Goldt DH   33 Police Quest 4 DV   11 Populus II + Powermonger DH   21 Privateer DL DH   22	1,90 Bt	ad Mojo DV 89,90	RAN Trainer 2 DV Rayman DH	59.80	CD-Rom. Philips 8xSpeed PCA82 VGA: Hercules Shagray Pro 2MB	279
Privateer DL DH 23 Privateer DL DH 23	1,90 Bi	ad Mojo DV 89,80 aldles DH 74,80 stitle Isle 3 DV (WIN) 74,80 attleground Ardennes DH (Win) 87,90	Realms of Chaos DH Reise d. Th. blauer Adler DV	49,90	VGA: jazz jakaria MPEG/VGA 2MB M/B: ASUS Pentium Boards at	649
Red Baron EV *	1,90 B:	attleground Ardennes DH (Win) * 87,90 attleground Gettysburg DH (Win) * 87,90	Rebei Assault 2 DV	79,90	CPU: AMD X5-133 3V	109
Research of Parkets of	90 Bi	attleground Gettysburg DH (Win) * 87,80 attles in Time DH 84,90 ting Red Racing DV 59,90 tingt DV 50,80	Red Gross DV Ripper EV Royal Flush Pinb. + THR Wizard US Sea Legends DV Sendble World of Soccer Euro DH	79,90 79,90 74,90 79,90	RAM: 4MB PS/2 70ms	gespi 77
Sherman M4 EV	,90 Bi	Section   1   Section   Section   1   Section   Sectio	Sea Legends DV	59,90	HDD IDE: Western Digital bis 2,5GB	gespi gespi 5 359
	,90 C	raindead 13 DH (W95) 74,90 undesligamanager 3 DV 67,90		74,90	HDD IDE: z.B.1,2 GB at HDD,scsr:WD, IBM, Pujitsu a	359 of Ant
Sim Earth Classic DV 34 Sim Life Classic DV 34	,90 C	assar II DV 79,90 haos Overlords DV 84,80	Shivers DDE Stlent Hunter DV	74,90 79,90 69,90 79,90	Mouse: MS-Defender 9.01 DV	39
Sim Life Classic DV 34 Simon the Sorcerer DV 25	,90 C	hronicles of the Sword EV 74,90 ivilization 2 DV 78,90	Silent Thunder DH (Win98) Sim City 2000 Cell DV	79,90	T- 00 0 (1)	
Simon the Sorcerer DV Space Quest 4 DH III Star Trek 25th DV III Street Fighter 2 Turbo DH 22	,90 C	haso Covelords DV 64,90 haso covelords DV 74,90 blanch Covelords DV 74,90 blanch Covelords DV 75,90 blanch Covelords DV 76,90 blanch Covelords DV 76	Silvent Hunder DV Silvent Hunder DH (Whm98) Silven Christopher DH (Whm98) Silvent DH (Whm98) Silvent DH (Whm98) Silvent DH (Whm98) Silvent Christopher DH (Whm98) Silvent Christopher DH (Whm98) Silvent That (Whm98) Si	67,90	Teac CD-Rom LW	
Street Fighter 2 Turbo DH 27	,90 C	ommand & Conquer Pt. I DV 89.90 & C Der Ausnahmernstand DV 29.90	(Sim Earth, Sim Farm, A-Train) Sim Tower (Win) DV	79,90	6-fach Speed, inkl. WingComma	
Strike Commander Di. DH Strike Squad/Star leg./WoR DH Syndicate Plus DV System Shock Classic DV	,90 C	ommodore 15 Pack DH (WIN95) 34,90	Smon the Sorcerer 2 DV Space Bucks DV	84,90	In-1701 Speed, Ind. WindComma	M
System Shock Classic DV 2	90 0	onqueror A.D 1086 DH 79,90	Space Quest 6 DV Space Dest 6 DV	89,80	A inest aband and and addition	(AA)
	.90 C	onquest of the New World DV \$8,80  12	Spycraft EV	79,90	Z39	
Tornado + Desert Storm DH II UFO DH 31	90 00	rusader - No Remorse DV 74,90 yberia 2 DV 68,90	Star Trek: Klingen US	94,90		_
OFO DH 33 Utims 1-6 EV Jewel Case 88 Utims 7 Bundle Classic DH 22 Utims Underworld 1-62 DH 23 Under a Killing Moon EV 49 Veil of Darkness DV War in the Guil EV War in the Guil EV	,90 C	yber Judas DH * TBA ybermage DV 74,90 yberspeed (Win95) DV 69,90	Star Trek: Next Generation DDE Steel Panthers DV	74,90	Scanner: Artec Vlew Station 12004pt,24bi Ereamer: 1Omega Tape 800 Ditto S810 Value Ping and Play IDE YAMAHA D850-XC Wavetable YAMAHA XST-MS Speakers YAMAHA XST-MS Speakers YAMAHA XST-MS Speakers	849
Ultima Underworld 1&2 DH	.90 C	yberspeed (Win95) DV 69,90		69.90	SB 16 Value Plug and Play IDE	189
Veil of Darkness DV	.90 D	aggerfall DV * 79,90 ark Eye DH 78,90	Teamchef DV	89,90	YAMAHA DB50-XG Wavetable YAMAHA YST-M5 Speakers	109
	an D	er Druidenzirkel DV 67.80	Terra Nova DH	74,90	YAMAHA YST-M20 Speakers YAMAHA YST-MSW10 Subworder	149
Wing Commander DH 34 Wing Commander 2 DL DH 25	,90 D	er Seelenturm DV 68,90 er Talismann DV 69,90	Thexder (Win 95) DH	74,90 74,90 59,90 84,90 49,90	Gravis Eliminator Gamecard	44
SHOVELWARE:	D	estruction Derby DH 89.90	TFA: Eurofighter 2000 DV This means war EV	84,90 49,90	Thrustmaster FCS II	100
	Di Di	escant 2 EV 79,90 estruction Derby DH 89,90 fe Fugger 2 DV 74,90 fe Siedler 2 DV 74,90	The Fighter Enh. DH Top Gun - Fire at will DV	68,80	Thrustmaster F16 Stick Thrustmaster WCS II	179
Acas Collection DH (Red Baron + Mission, Acas of the Facilite + Mission, Jover Europe)	ces D	is cworld DV 74,90 OG2 DH 29,90	Saland Survey (Win ) DV  Terra Nova DN  Terra Nova DN  Terra Nova DN  The Saland Survey DN  Toward DN  Third Bramid DV  Third Bramid DV  Third Bramid DV	84,90 rage 69,90	VAMARIA YET-MUNTO Subveroder Oravis Ellimator Camecard Alla Twin Daul jeyritir. Kadayter Alla Twin Daul jeyritir. Kadayter Thrustmater I is Side Thrustmater VICSI Thrustmater VICSI Thrustmater VICSI Thrustmater Formula Ta Thrustmater Formula Ta Thrustmater Formula Ta Thrustmater Formula Ta Thrustmater Rudder Fedala Thrustmater Rudder Fedala Thrustmater Rudder Fedala Thrustmater Rudder Fedala Origin Coff Para Tack (2 Sid.) Orygid. Coff Para Tack (2 Sid.) Orygid. Coff Para Tack (2 Sid.) Orygid. Origin Analog Pro Orygid. Oravis Analog Pro Oravis A	349 179 289 199
ATTY I-II + V-VI DH 6	.90 D	OGZ DH 29,90 SA 3 DV * 89,90	Tower DV (Win)	64,90	Thrustmaster Formula T2 Thrustmaster Pinhall Controller	235 76 166
(Indy ), Loom, Monkey Island   Menier Mansion, Zah	Mo E	ungson Keeper US * auf Anfrage arthriege 2: Skyforce DH (Win95) 74.80	Transport Tycoon / Theme Park DV Transport Tycoon DL DV	84,90 44,90 89,90	Joypad, Gravis GriP Team Sports	166
Incas Arts Classic Simulations 3	190 E	SM. 5 DV ungson Keeper US * suf Anfrage arthrises 2: Skyloros DH (Wins5) 14,90 arthworm Im DH (Wins5) 67,90 arthworm Im 162 DH (DOS) 64,90 co the Dolphin DH 54,90	Drivial Pursuit DV UEFA Euro '96 DH	74,90 84.90	oypad Gravis Gamepad	
Gay of the tentecia Indiana Ionas 4 Montan Island	.90 E	cco the Dolphin DH 54,90	Urban Runner DV * V for Victory 1-4 US Warhammer Dark Crusade DH	TBA. 88.80	joystick Gravis FIREBIRD	116
Creeken) Incas Arts Classic Simulations (attalables) Two Horset House Miles (attalables) Two Horset House Miles (attalables) Two Horset House Miles (acea Arts Top Adventures DV Monkey Idaa (acea Arts STAR WARS Collection DM (AVING CUR Action, Nebul Assault, Screen Saver) (A.D.ED Marie pieces DH (acea San Mal, Avennoft t & R.HQuadim, Mennoberon)	.80 E	SAS.DV*  wing on Keeper US *  uning on Keeper US *  unif Andrag earthworn in In OH (WinaS)	Warhammer Dark Crusade DH	64.90	Joystick Gravis THUNDERBIRD Joystick MS-Sidewinder 3D-Pro	109
A D&D Masterpleces DH	1.80 E	uro 85 EV 64,90 xtreme Pinball DH 56,90	Werewolf vs Comanche 2.0 DV	79,90	Joystick Suncom F-16E Talon	148
ma) Made in Germany DV	9.00 P	-Zone US 49,90 1 Manager 96 DV * 69,90	Warhammer Dark Crusade DH Warhammer SchattenDV(Win95) Werswolf vs Comanche 2.0 DV Wing Commander 3 DV Wing Commander 4 DV Witchaven II US	69,90 99,90 59,90	Propher Perkland der Menne franch	
Made in Germany DV 3: (lattle ISIe 2, Austoli DSA 2)	F	antasy General EV 69,90	Witchaven II US	59,90	Drucker-Farbbänder/Toner fast alle Typ	pent
- P	JEM H Allo	Proces in Resturber Mark DV-Di Version DH-Di Handhur		dealer III	Sa Import are II S.A. Chain dearbay oder Shvirber En	

~~		
	<<< vorzubeugen	
sen	vorzubeugen	
line	NewsInfo: CORNER#	
37,90 37,90 39,80	World Rallys Fever DH Worms DV Worms Reinforcement Pack DV	87,90 59,90 34,90
08,77	Worms DV	34,90
		TBA 78,90
9,90	Zork Nemests EV	78,90
34,90 54,90 54,90 54,90 54,90 59,90	MULTIMEDIA-CD	
54,80		
14,90	MTV-Unplugged 3D Alias (EA) DH Fülverschein (Media Globe) DV MS-Encarta 96 EV Star Trek Omnipedia EV (Des Lexikon) Weltatias V4.0 DV	54,90 79,90 69,90 129,00 79,90 29,90
34,90	3D Arise (EA) DH	79,90
9,90	MS-Frearts 96 FV	129.00
84,90	Star Trek Omnipedia EV (Des Lexikon)	79,90
84,90 84,90 79,90	Weltatlas V4.0 DV	29,90
08.90	M8-D08 3.5 4MB	
29,90		
08,85	Aces of the deep Mission DV Aladdin DH Das Dechung elbuch DV König der Löwen DH Nectaris DH	\$9,90 59,90 59,90 64,90 39,90 58,90 34,90
32,90	Das Dechungelhush DV	28,80
39,90	König der Löwen DH	84,90
79.90	Nectaris DH	39,90
79,90	Per Oxyd DV Tornado + Falcon 3.0 DH	34.80
74,90		,
74.90	SPIELELÖSUNGEN	
09,90 79,90 32,90 32,90 32,90 32,90 79,90 74,90 74,90 49,90 74,90 74,90 74,90 74,90 74,90 74,90 74,90 74,90	Wir führen alle Lösungen abmatter m	nd Slteve
48,90	Wir führen alle Lösungen aktueller u Spiele der Firmen Hintshop und CPS	
19,90	-	ab 17,98
79,90	CD-ANWENDUNGEN	
74,9D	CD-MAN MAN CAUMA	
39,90	ADI Rachman e Lesen ADI Matha Diverse je ADI	79,90 79,80 79,80 49,90 24,90 44,90
79,90	ADI Mathe Diverse je	78.80
89,90 87,90	D-Atlas DV	49,80
74,80	ARI DATA 60 Stadtplane DV	24,90
74,90	MS Publisher Win95 DV	179.00
74,90 74,90 74,90 74,90 74,90	Night OWL 19 EV	39,80
79,90	Magix Music Maker	74,80
54,90	Magix Home Office	74.90
89,90	Patchwork Treibersammlung	44,80
51,90	WISO Main Pacht III DV	44 90
29,90	WISO Reisekosten DV	44,90 179,00 39,80 74,80 74,90 44,90 79,00 44,90
44,90		
89,80	3,5"-ANWENDUNCE	
54.90		
	Magix Office Control Easy	
59,90	Magix Office Control Easy Microbasic Uninstaller3 (WIN) EV	
59,90 84,90 58,90	Magix Office Control Easy Microbasic Uninstaller3 (WIN) EV MS-Windows '98 OEM DV Powerdeak DV (Win 98)	
58,90 84,90 58,90 88,90	Magix Office Control Easy Microbasic Uninstallers (WIN) EV MS-Windows '88 OEM DV Powardesk DV (Win 95) Quaterdesk Cleansweep 2.0 W95 DV	
89,90 89,90 81,90 81,90 81,90 84,90 89,90 84,90 84,90 84,90 884,90 884,90 884,90 884,90	Magir Office Control Easy Microbasic Uninstaller 3 (WIN) EV MS-Windows 95 OEM Powerdesk DV (Win 95) Ouaterdeck DV (Win 95) Ouaterdeck Cleansweep 2.0 W95 DV Qemm 8.0 DV	179,00 109,00 199,00 119,00 129,00 179,00
58,90 84,90 58,90 59,90 79,90 48,90 54,90	HARDWARK	179,00 109,00 199,00 119,00 129,00 179,00
58,90 84,90 58,90 59,90 79,90 48,90 54,90	HARDWARK	179,00 109,00 199,00 119,00 129,00 179,00
99,90 54,90 74,90	HARDWARK	179,00 109,00 199,00 119,00 129,00 179,00
99,90 54,90 74,90	HARDWARK	179,00 109,00 199,00 119,00 129,00 179,00
98,90 54,90 74,90 99,00 74,90 69,90	HARDWARK	179,00 109,00 199,00 119,00 129,00 179,00
99,90 74,90 99,00 74,90 69,90 59,80 49,90 79,90 79,90 74,90	HARDWARK	179,00 109,00 199,00 119,00 129,00 179,00
99,90 74,90 99,00 74,90 69,90 59,80 49,90 79,90 79,90 74,90	HARDWARK	179,00 109,00 199,00 119,00 129,00 179,00
99,90 74,90 99,00 74,90 69,90 59,80 49,90 79,90 79,90 74,90	HARDWARK	179,00 109,00 199,00 119,00 129,00 179,00
94,90 74,90 99,00 74,90 59,80 59,80 79,90 79,90 74,90 74,90 74,90 74,90	HARDWARK	179,00 109,00 199,00 119,00 129,00 179,00
94,90 74,90 99,00 74,90 59,80 59,80 79,90 79,90 74,90 74,90 74,90 74,90	CD-Rom. Creative 6xSpeed C-520 DE CD-Rom: TEAC 6xSpeed CD56-E CD-Rom. Philips 8xSpeed PCA62	179,00 109,00 199,00 119,00 129,00 179,00
94,90 74,90 99,00 74,90 59,80 59,80 79,90 79,90 74,90 74,90 74,90 74,90	CD-Rum. Creative Referend C-420 DL CD-Rum. TEXT beginned CD6-8.  CD-Rum. FELLO Beginned CD6-8.  Fellow Fill Beginned CD6-8.  Fill Begi	179,00 109,00 199,00 119,00 129,00 179,00
94,90 74,90 99,00 74,90 59,80 59,80 79,90 79,90 74,90 74,90 74,90 74,90	CD-Rum. Creative Referend C-420 DL CD-Rum. TEXT beginned CD6-8.  CD-Rum. FELLO Beginned CD6-8.  Fellow Fill Beginned CD6-8.  Fill Begi	179,00 109,00 199,00 119,00 129,00 179,00
84,80 64,80 94,00 74,80 68,80 49,80 59,80 79,80 74,90 74,90 74,90 78,90 88,80 67,90	CPU: Western Digital bis 2,608  District Conference Con	179,00 109,00 119,00 129,00 179,00 21
84,80 64,80 94,00 74,80 68,80 49,80 59,80 79,80 74,90 74,90 74,90 78,90 88,80 67,90	CPU: Western Digital bis 2,608  District Conference Con	179,00 109,00 119,00 129,00 179,00 21
84,80 64,80 94,00 74,80 68,80 49,80 59,80 79,80 74,90 74,90 74,90 78,90 88,80 67,90	CPU: Western Digital bis 2,608  District Conference Con	179,00 109,00 119,00 129,00 179,00 21
84,80 64,80 94,00 74,80 68,80 49,80 59,80 79,80 74,90 74,90 74,90 78,90 88,80 67,90	CPU-Born. Creative fedgreed C-420 DD CD-Born. TRACE despeed C-520 DD CD-Born. TRACE DESPEED GENERAL DESPEED GE	179,00 109,00 119,00 129,00 179,00 21
84,80 64,80 94,00 74,80 68,80 49,80 59,80 79,80 74,90 74,90 74,90 78,90 88,80 67,90	CPU-Born. Creative fedgreed C-420 DD CD-Born. TRACE despeed C-520 DD CD-Born. TRACE DESPEED GENERAL DESPEED GE	179,00 109,00 119,00 129,00 179,00 21
84,80 64,80 94,00 74,80 68,80 49,80 59,80 79,80 74,90 74,90 74,90 78,90 88,80 67,90	CPU: Western Digital bis 2,608  District Conference Con	179,00 109,00 119,00 129,00 179,00 21
94,80 74,80 874,80 874,80 854,80 854,80 854,80 8774,80 8774,80 8774,80 889,80	CD-Rom. Creative feedbased C-420 DD D-Rom. TRACE despeed CD6-62 D-Rom. TRACE despeed C	179.00 199.00 199.00 129.00 129.00 279.00 21
94,80 74,80 874,80 874,80 854,80 854,80 854,80 8774,80 8774,80 8774,80 889,80	CD-Rom. Creative feedbased C-420 DD D-Rom. TRACE despeed CD6-62 D-Rom. TRACE despeed C	179.00 199.00 199.00 129.00 129.00 279.00 21
94,80 74,80 874,80 874,80 854,80 854,80 854,80 8774,80 8774,80 8774,80 889,80	CD-Rom. Creative feedbased C-420 DD D-Rom. TRACE despeed CD6-62 D-Rom. TRACE despeed C	179.00 199.00 199.00 129.00 129.00 279.00 21
98,80 74,80 974,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90	CD-Rom. Creative feedbased C-420 DD D-Rom. TRACE despeed CD6-62 D-Rom. TRACE despeed C	179.00 199.00 199.00 129.00 129.00 279.00 21
98,80 74,80 974,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90	CD-Rom. Creative feedbased C-420 DD D-Rom. TRACE despeed CD6-62 D-Rom. TRACE despeed C	179.00 199.00 199.00 129.00 129.00 279.00 21
98,80 74,80 974,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90	CD-Rom. Creative feedbased C-420 DD D-Rom. TRACE despeed CD6-62 D-Rom. TRACE despeed C	179.00 199.00 199.00 129.00 129.00 279.00 21
49,30 74,90 74,90 74,90 49,90 49,90 77,90 77,90 85,90 77,90 89,90 77,90 89,90 77,90 89,90	CD-Rom. Creative feedbased C-420 DD D-Rom. TRACE despeed CD6-62 D-Rom. TRACE despeed C	179.00 199.00 199.00 129.00 129.00 279.00 21
49,30 74,90 74,90 74,90 49,90 49,90 77,90 77,90 85,90 77,90 89,90 77,90 89,90 77,90 89,90	CD-Rom. Creative feedbased C-420 DD D-Rom. TRACE despeed CD6-62 D-Rom. TRACE despeed C	179.00 199.00 199.00 129.00 129.00 279.00 21
98,80 74,80 974,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90 98,90	CPU-Born. Creative fedgreed C-420 DD CD-Born. TRACE despeed C-520 DD CD-Born. TRACE DESPEED GENERAL DESPEED GE	179.00 199.00 199.00 129.00 129.00 279.00 21





Brilliante Fortsetzung



Compilations

Ein absolutes Muß für all Fans von Simulationen..."



**Battlehawks** 1942

Their Finest Hour: The Battle of Britain + Their Finest Missions

FUNDRICE CA. DM 499





FUNPRICE ca. DM 49

Loom Zak McKracken Maniac Mansion

Monkey Island Indiana Jones & the Last Crusade

FUNPRICE ca. DM 499





Die komplette X-Wing-Kollektion + zwei Tour of Duty-Erronterungen:



FUNPRICE ca. DM 399

100 Missioneni Enthält Comanche

100

Operation White

Global Challenge Over the Edge und 10 Bonusmissionen.











Marrung Werrung

mehr Alwestskang für Biren Deettep... Standi-Mertum

90%

Dis Referenz im
Strategio-Genrul\*

Petra Maupider

Absolut witzig!

Unterhaltung purt

91%

Für jeden STAR WARS-Fan unverzichtbar!"





HERSTELLING UND VERTRIEB DURCH FURIS-OFF: Renkumre Grahl, Delmierstraße 8, 41584 Kannst, Tel. 0 21 31/60 70, Par. 0 21 31/60 71.11 • Profesot:
Grahl, Evenburger Straße 34, 49030 Omnahrück, Tel. 05 41/12 20 65, Par. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AB, Bahrweg Kord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/185 25 60,
Fax. 081/185 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels Grahl, Verariburger Wirtschaftspark, A-8840 Götzle, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 055 23/6 47 94

### Offensive • Strategie

# IM WESTEN WAS NEUES

Mit Oceans Strategie-Erstling erhalten Sie erneut die Gelegenheit, die allijerte Invasion an den Stränden der Normandie sowie den anschließenden Feldzug bis hin zu den Ufern des Rheins als deutscher oder allijerter Befehlshaber zu leiten.

iele militärische Simulationen haben sich von Anbeginn der Computerspiel-Ära an mit der Thematik befaßt. Was könnte zur neuerlichen Beschäftigung motivieren? Zunächst fällt auf. daß die Ereignisse nicht in Runden, sondern in Echtzeit ablaufen, was den nicht einstellbaren Schwierigkeitsgrad enorm erhöht. 20 wichtige Schlachten zwischen Normandie und Rhein sind zu schlagen, wobei Sie ieweils durch ein gelungenes Briefing genau in die Aufgabenstellung eingewiesen werden. Die isometrische Darstellung kann aus verschiedenen Richtungen betrachtet werden. verstreute Truppen finden sich schnell durch eine einblendhare Übersichtskarte, aus der auch die Gesamtlage ersichtlich ist. Die 28 Einheiten-Typen werden durch direktes Anklicken oder durch Klicken und Ziehen aktiviert, Sobald der Feind in der Nähe auftaucht, beginnen sie sich selbst zu verteidigen. Ein Icon über den aktiven Truppen zeigt drei Zustände: Moral, Gesundheit und Kampfkraft, Das jeweilige Gefecht wird durch die Truppen geführt. die seinerzeit am betreffenden Ort eingesetzt waren: der Aufbau einer eigenen Truppe, die durch



LINK'S STEHT EINE INFANTE-RIE-EINHEIT, DAS GEBILDE RECHTS IST EIN 8,8 MM-GE-SCHUTZ

die Kampagne begleitet, ist nicht möglich. Ein Weiterkommen gibt es nur, wenn gewonnen wurde. Sie erhalten dann einen Buchstaben-Code, eine Save-Game-Option existiert nicht.

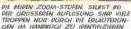
#### Pixelmännchen und Rumpelsound

Es hat sicher seinen Reiz, trotz der Hektik die Truppen in Echtzeit einzusetzen. Voraussetzung wäre jedoch eine Grafik, die ohne Herumraten die Identifizierung der Einheiten ermöglicht. und eine Maussteuerung, die es ohne Probleme zuläßt, Angreifer und Anzugreifende auszuwählen. Weiter wäre es sehr sinnvoll. Auskunft darüber zu erhalten wie groß die Reichweite eines Geschützes oder eines Mörsers ist bzw. was im Feuer- bzw. Sichtbereich liegt. Hier treten die



GELUNGENES BRIEFING: MIT DERARTIGEM KARTENMATERIAL WERDEN SIE VOR DEN GEFECHTEN EINGEWIESEN.







DAS GRONE IN DIESEM BILD IST EIN BRITISCHER BAZOOKA-SCHUT-ZE DA KOMMT MAN DOCH SO-FORT DRAUF. ODED?

Schwächen des Spiels zutage. In der übersichtlicheren Zoom-Stufe sind Sie nicht in der Lage. Ihre Einheiten sofort zu sehen, da sie mit dem Hintergrund verschmelzen. Ein Ziel muß genau mit der Maus "getroffen" werden; oft ist der feindliche Panzer schon herangeeilt, und Ihre Einheit werden vernichtet. Die grobpixelige Auflösung erschwert die Identifizierung der Truppen-Typen; einzelne können aufgrund der Darstellung nur per Handbuch erkannt werden. Schlachten (Overlord und Ardennen) auch ausgefallenere Szenarien zur Verfügung stehen, wie etwa die Gefechte um die Brücken von Arnheim und Remagen, Trotzdem ist Offensive auch so smelbar, und die Gefechte können, wenn auch erst nach einigen Versuchen, gewonnen werden. Schade, daß man keine Szenarien einzeln spielen kann. Nur der Strategie-Fan, dem Grafik, Sound und Darstellung nicht so wichtig sind, mag deshalb zuareifen.

#### KOMMENTAR

Die Frage, ob bei einer historischen Kriegssimulation der Echtzeit-Modus sinnvoll ist, wäre eine rein rhetorische, da der zur Zeit eben "in" ist. Wie man es jedoch wagen kann.

mit einem Produkt herauszukommen, bei dem fast alles ignoriert wurde, was heutzutage in puncto intuitiver Steuerung und prägnanter Online-Info machbar ist, das mit einer grafischen Präsentation daherkommt, die vor Jahren schon nicht mehr dem Standard entsprach, ist nicht nachzuvollziehen. Nur für absolute Puristen.

Schade, da neben den Standard-Alexander Geltenpoth/usk Mindestens, 486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM Empfohlen: Pentium 75, 8 MB RAM , QuadSpeed-CD-ROM Technika VGA und SVGA/General Midi, SB Handbuch: deutsch Muttiplayer keine Multiplayeroption prache: deutsch CD/HD: knapp 600 MB/ca. 8 MB Hersteller Ocean Preis: ca. DM 120,-Grafik: 50% Sound: 60% Râtsel Strategie =

# LEONARDO-DIE VENEZIANISCHE VERFÜHRUNG

In den Tagen der Millionen-Budgets ist es ein Kuriosum, wenn ein neues Grafik-Adventure von nur zwei Personen entwickelt wird.



SALAI IM MITTEALTERLICHEN FLORENZ LEIPER KANN MAN DAS SPIELEFENSTER NICHT VERGRÖSSERN

In Zusammenarbeit mit dem Taschenbuch-Verlag dtv dringt der Verlag C.H. Beck mit diesem Windows-Spiel über den Buchhandel in den Bereich der Computerspiele vor. Als Salai, Leonardos Lehrling, haben Sie die Aufgabe, die gestohlenen Pläne des Perpetuum Mobile wiederzufinden. Dazu können Sie Salai wie in klassischer Point&Klick-Manier mit der Maus durch digitalisierte Stadtansichten von Venedig und Florenz steuern und dabei nach den Verschwörern suchen. Mit verschiedenen Icons können Aktionen wie Benutzen. Reden und Laufen angewählt werden. Die grafische Darstellung und der monoton plätschernde Mittelalter-Sound erinnert bestenfalls an die Adventurespiele der frühen 90er Jahre, In Sachen Rätselgualität wendet sich Leonardo klar an absolute Neueinsteiger. Dafür findet sich auf der CD ein Screensaver und ein kleiner Hypertextführer über das Leben von Leonardo da Vinci, Florenz und die Zeit der Renaissance.

Christian Müller/lq

time Acids	
Mindestens: 486,40, 8 MB RAM, S	angleSpeed-CD-ROM
Grosenta 486/DX-66, 8 MB RAN	M, DoubleSpeed-CD-ROM
Technic SVGA /Genera, Midi/S	B
Handbuch deutsch	Vamplager ohne Multiprayeropt.
Imper liedsch	00/80 12 MB/4 MB
Vertical E.M. Berry	Press ca DM 49,-
Grafik 35% Scient 40%	Action
40%	Ratter Strategra Winterhaft

# SENSIBLE WORLD OF SOCCER

# EUROPEAN CHAMPIONSHIP EDITION

Pünktlich zum Start der Europameisterschaft kommt der Evergreen von Sensible Software mit aktualisierten und neuen Optionen. weben all den Features des im Dezember 95 erschienenen direkten Vorgängers (2.600 originale Profi-Teams aus aller Welt!) enthält die



DIE GRAFIKENGINE HAT SICH IN KEINER WEISE VERÄNDERT. IMMER NOCH WIESELT MAN IN STANDARD-VGA ÜBER DAS GRÜN

schienenen direkten Vorgängers (2.600 originale Profi-Teams aus aller Wett!) enthätt die Euro-Edition natürlich die aktuellen Teams des europäischen Turniers in England. Der umfangreiche Manager- und Trainer-Teil wurde um einige Punkte, wie Ausleihspieler und den direkten Zugriff auf die Top-Eigenschaften der Spieler, erweitert. Darüber hinaus können jetzt alle Mannschaftserfolge für alle Ewigkeit auf die Festplate gebannt werden.

Der Action-Part kann in Pentium- und 3D-Zeiten bestenfalls noch als funktionell bezeichnet werden. Das Spiel auf dem Grün geht nach wie vor rasant und intuitiv von der Hand, allerdings können Grafik- und Soundkulisse den inzwischen erreichten Standard einen FIFA Soccer oder Euro 96 in keiner Weise annähernd erreichen. SWOS ECE ist somit nur noch für den Gelegenheits-Spieler, -Trainer und -Manager geeignet.

Christian Bigge

englebbere 486/66, 8 MB RAM, D	publeSpeed-CD-ROM
rechair #GA. General Midi/SB	
Hamikunke deutsch	Nutrativan Zwei-Spieler-Modus
Sprache deutsch	CO/HD: 207 MB/20 MB
Hesstellers Sensible/Warner	(X. DM 75)
Grafit: 25% Stored: 50%	Action

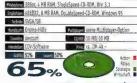
# WIN SKAT

Wo denn nun am besten und häufigsten Skat gedroschen wird, darüber streiten sich Bajuwa-



WIN SKAT FEHLT ES ETWAS AM FEINSCHLIFF: WENIG UNTERHALTSAME PRÄSENTATION UND MONOTONER SOUND. ren und Westfalen schon seit langem. Win Skat beantwortet diese Frage eindeutig, denn hier wird bayrisch geratscht. Bei Win Skat drängt sich natürlich gleich der Vergleich zu Skat 2095 auf, das von uns mit 80% (PCA 4/96) sehr gut bewertet wurde. Das Wichtigste vorweg: Die Stärke der Computergegner kann hier durchaus konkurrieren, größere Ausfälle bei der Spielintelligenz sind zum Glück nicht zu beklagen. Auch in puncto Optionsvielfalt kann sich Win Skat durchaus sehen lassen. Alle Regeln des Deutschen Skat Verbandes wurde berücksichtigt, über ein eigenes Menü können aber auch Varianten des Regelwerks wie Revolution, Bock- und Ramschrunden eingebaut werden. Die Benutzeroberfläche im typischen WindowsStil ist dann aber deutlich zu nüchtern ausgefallen. Während man bei Skat 2095 mit Uli Stein-Figuren aufgeheitert wird und alle Informationen auf dem Schirm hat, muß man sich diese bei Win Skat mühsam herbeiklicken. Auch die Sprachausgabe kommt deutlich monotoner daher. Durch den günstigen Preis ist das Programm dennoch ein Probespiel wert.

Christian Bigge



Strategie

# World Rally Fever • Rennspiel

# BATTLE BUGGIES

In welcher Motorsportkategorie kleben die Fliegen immer an den Seitenscheiben? Richtig. bei den Rallve-Assen, die in ihren allradgetriebenen Boliden mehr quer als geradeaus fahren, und wo der langgezogene Drift noch zur hohen Kunst der Beschleunigung gehört.

eam 17s neues Fun-Rennsniel kommt dieser Fahrweise recht nahe, allein das Amhiente ist ein anderes. Nicht etwa Kankkunen, Sainz und Auriol kämpfen hier in ihren Gruppe-A-Werksfahrzeugen um Punkte. Statt Celica und Escort-Cosworth röhren hier bunte Strandbuggvs mit schillernden Phantasiepiloten um die Wette durch dreidimensional dargestellte Folklore-Landschaften à la Manic Karts. Die Einstellungsmöglichkeiten beschränken sich auf das Nötigste. Hier verkörpern ausnahmsweise nicht die Fahrzeuge, sondern die Piloten unterschiedliche Fahreigenschaften. Für Anfänger empfiehlt sich die Variante mit größtmöglicher Beschleunigung, da man zu Beginn von den Hindernissen des öfteren unsanft abgebremst wird. Wählen kann man weiterhin zwischen dem Rookie-Cup, einer Amateur- bzw. ProAm-

Saison sowie der reinen Profi-IN DER WUSTE VON UTAH

DIENEN KAKTEEN ALS SLA-

LOMSTANGEN (UNTEN)!

er hous

Tour, die sich im Schwierigkeitsgrad deutlich unterscheiden. Die vier Meisterschaften werden auf wiederum vier unterschiedlichen Pisten ausgetragen, so daß insgesamt sechzehn Routen mit von der Partie sind

#### Von Hawaii bis Tibet

Ob auf permanenten Rennstrecken, durch Eis- und Steinwüsten, entlang sonniger Palmenstrände oder einfach über landstraßen und Feldwege, für Abwechslung ist gesorgt. Während der Fahrt müssen Hindernisse wie Mauern, Wasserlöcher oder ganze Schafherden schwungvoll übersprungen werden. Nervenkitzel verursachen hierbei die halbfertigen Freeways in New York und die schauderhaft tiefen tibetanischen Felsschluchten. Beim Fahren ist Routine oberstes Gebot, denn nicht alle Kurven können mit Vollgas gemeistert werden, und die Brummer besitzen nur geringe Bodenhaftung. Hat man das nötige Gefühl entwickelt und lenkt vor dem eigentlichen Kurvenverlauf gefühlvoll ein, lassen sich die Geaner aleich reihenweise überholen. Diese Art der Kurventechnik erinnert stark ans tatsächliche Rallvefahren und rechtfertigt somit in gewisser Weise den Spieletitel. Aus dem Fantasie-Bereich stammt jedoch das Feature. Power-Ups und Spezialfunktionen über den Streckenverlauf zu streuen. Diese mijssen kunstvoll überfahren werden, da sie nicht unbedingt auf der Ideallinie liegen, um

dann per Knopfdruck aktiviert zu werden. Zur Verfügung stehen Turbo-Boost, Unverwundbarkeit. oder schlicht das Aufsammeln von Kisten und Bomben, die bei Bedarf nach hinten abgeworfen werden. Die Steuerung, per Joypad, stick oder mittels Tastatur, geschieht direkt und fair. Überholvorgänge sollten aber stets berührungslos verlaufen, da hei Rempeleien immer der Überholer zurückkatapultiert wird. Das tut der kurzweiligen Spielfreude iedoch keinen Abbruch, zumal der Streckenverlauf trotz Beschränkung auf VGA-Darstellung stets deutlich zu erkennen ist und ein butterweiches Scrolling liefert. World Rally Fever sprüht nicht vor Innovation, kann aber als unkompliziertes Zwischendurch-Spielchen nach Super- und Manic Karts zumindest für kurzweilige Unterhaltung sorgen.

Christian Bigge/mh

LIZHUREN

AUCH EINE RICHTIGE RENN-STRECKE GEHORT ZUM PRO-GRAMM (LINKS)!

KOMMENTAR

Die kleine Enttäuschung über fehlendes "echtes" Rallye-Am-

biente wird schnell verdrängt durch das faire, rasch zu erlernende Gameplay dieses Kart-Klones, Obgleich das Angebot an Arcade-Rennspielen mittlerweile auch auf dem PC-Markt wirklich satt ist, stellt WRF eine erwähnenswerte Variation dar. Erwarten Sie aber nicht zuviel!

Manuesters: 486DX66, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

ofoblem: Pentium90, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

echnik SVGA, General Midi

deutsch Multiplayer: keine Multiplayer-Option che: englisch CO/HD: 27 MB/5 MB

Preis ca. DM 80,-

afila 51% Samuel 60%



CREDITS

### Speed Haste - Rennspiel

# VERKEHRSUNFALL

Ist dies das Programm, das dem Rennfan die quälend lange Wartezeit auf F1 GP2 verkürzen kann? Oder handelt es sich mehr um eine Konkurrenz für Bleifuß & Co.? Anders ausgedrückt: Rennsimulation oder Actionspiel? Eine Frage, die sich ziemlich leicht beantworten läßt.



NUR FOR SCHNELLE PENTIUMS: DIE 640\*480-AUFLÖSUNG VIEL WIRD DEM VERWOHNTEN AUGE DENNOCH NICHT GEBOTEN.

in genauer Blick auf den CD- (640\*480) auch diverse Anima- Inhalt dämpft die Euphorie erst einmal nachhaltig. Nur sieben Megabyte an Spieldaten sind vorhanden, der Rest besteht aus einer auten Stunde Soundtrack. Der Menübereich ist auffallend an Indy- und Nascar-Racing angelehnt, bietet er doch satte Optionsvielfalt und läßt kaum Wünsche offen. Vom Netzwerkbis zum Dual-Player-Modus wurde für Mehrspielerfans an alles gedacht. Auch der grafischen Anpassung an die Hardware wurde große Aufmerksamkeit gewidmet, So können neben VGA oder SVGA

tionen zu- oder abgeschaltet werden.

Zur Verfügung stehen acht Fantasie-Rennstrecken und mehrere Spielmodi. Neben den gewohnten Einzel- oder Saisonrennen mit einstellbarer Rundenzahl dürfen natürlich alle Kurse auch in Rube trainiert werden. Ein zusätzliches Feature ist das Zeitrennen: man bleibt so lange im Wettbewerh. bis ein Countdown abgelaufen ist, wobei für jede absolvierte Runde ein Zeitbonus erworben wird. Nun gilt es nur noch festzulegen, in welcher Rennklasse man



GETEILTES LEID IST HALBES LEID...! ALLE ERDENKLICHEN MULTI-PLAYER-OPTIONEN SIND WENIGSTENS VORHANDEN.



WORDIGES FAHRVERHALTEN.

an den Start gehen möchte und dementsprechend seinen Favoriten aus dem Ensemble der F1-Flitzer oder den bulligen US-Tourenwagen auszuwählen. Die Monopostos rasen, vom Flügelwerk auf die Piste gepreßt, spurtreu durch die engsten Biegungen. Dagegen zeigen die Stockcars ein stark schlingerndes Kurvenverhalten und geringere Höchstgeschwindigkeit.

#### Kleine Fehler

Beim ersten Druck auf das Gaspedal ist es mit den Gemeinsamkeiten zu den Referenzspielen

aber schlagartig vorbei. Ab hier nimmt das Programm den Charakter eines reinen Geschicklichkeitsspiels an, von realitätsnah simuliertem Fahrverhalten keine Spur. Von den vier möglichen Kameraeinstellungen ist die Cockpitsicht die Perspektive erster Wahl. Vor allem aus der Standard-Heckansicht vollführen die Renner auf Lenkbefehle hin völlig unnatürliche Drehungen um ihre Hochachse wie ein Wetterhahn auf der Stange und lassen dabei wenig Fahrspaß aufkommen. Die Reifen der F1-Renner drehen sich dahei auch in Highspeed-Passagen rein optisch ungefähr so schnell wie bei der Parkplatzsuche, Joystick- und Tastatursteuerung sind dahei gleich ungenau, auch scheinen die Fahrzeuge selbst bei härtesten Kollisionen keinerlei Schaden zu nehmen.

Christian Bigge/mh

#### KOMMENTAR

Natürlich wird hier Destruction Derby keine Konkurrenz gemacht. Simulationsfreaks, die realitätsgetreues Fahrverhalten erwarten, sollten die Verpackungstexte mit Vorsicht genießen. Hier handelt es sich um ein reines Geschicklichkeitsspiel, das technisch einigermaßen bestehen kann, aber etwa im Vergleich zu Bleifuß spielerisch nicht konkurrieren kann. Durch den hohen Schwierigkeitsgrad kommt zudem schnell Frust auf, Für Sammler vielleicht interessant, ansonsten im Händlerregal besser plaziert, als bei Ihnen zuhause.

Mandestessa 486/DX-33, 4 MB RAM, Double-Speed CD-ROM Empfohler: P120, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM Technik: VGA/SVGA, SB, AWE32 Handbuch: deutsch Multiplayer: Modem, Netz, Splitscreen Sprache: englisch, leicht CD/HD: 7MB/7MB Hersteller: Friendware Preis ca. DM 100.-

# CLUB COUNTRY

Nach Anstoß, BMH oder Teamchef dürfen sich Fußball-Strategen nun mit Club & Country von BOMS Computer Games vergnügen. Vergnügen? Wohl kaum! Simuliert werden die ersten drei deutschen Ligen, auf reale Namen. Team-



TROSTLOSE MICKERGRAFIK UND UNLE-SERLICHE FONTS: CLUB & COUNTRY,

loggs und Spieler-Charaktere müssen Sie verzichten. Sie starten mit einem Regionalliga-Team. Zumindest an die wichtigsten Funktionen eines Fußball-Managers wurde gedacht: verstärken Sie sich am Transfermarkt, basteln Sie an Taktik und Aufstellung oder bauen Sie Ihr Stadion zu einer Olympia-Arena aus. Bei Benutzerführung und Grafik kommt schnell Wehmut auf, Sollte sich Ihr Pentium-PC über Nacht in einen C64 verwandelt haben? Der Font, den man für die Statistiken verwendet haben, erinnert jedenfalls stark daran, ist er doch unleserlich und arg verpixelt noch dazu. Zur Darstellung der Spiele gibt es komische VGA-Bildchen zu sehen - komisch deshalb. weil Sie selten zur Situation auf dem Spielfeld

passen. Mit der Maussteuerung über Icons wartet dann das Highlight auf Sie: so unnötig kompliziert durfte ein Fußball-Manager schon lange nicht mehr gesteuert werden! Da helfen auch die guten Ideen nichts mehr, jedem siegene Takits zuweisen zu können oder Scouts zur Spielerbeobachtung einzustellen. Was spricht also für Club & Country? Ehrlich oesacht zur nichts! Christian Bioge

Withtle tramputory		_
Mindestense 386er, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM		
Enstation 386er, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		_
Teamica VGA/SB		
Handouth deutsch, 18 Serten Averiptive 4 Spreler, ein PC		
Spracte: deutsch ED/HD: 2 MB (J)/2 MB		
Hesseles BOMS Computer Games Perss ca. DM 49,-		_
Graffie 9% seens 7%	Action	
	Ratsel	-
	Strategie Virtschaft	В
- /0	TI BEOGLIE	-

# JUDGE DREDD

Das Jump & Run zum Film, der trotz Stallone ein Kassenflop war, zeigt Licht und Schatten. Nachdem die Erde im Jahre 2070 durch einen Atomkrieg verwüstet wurde, haben sich die



DREODS VERBRECHERJAGD DURCH MEGA CITY ONE WIRD LEIDER SCHNELL ZUR ROUTINE

Menschen in Städtekomplexe, die Mega Cities, zurückgezogen. Die dortige Kriminalität ist vom Polizeiapparat nicht mehr in den Griff zu bekommen. Deshalb werden Judikative und Exekutive in die Hände einzelner Männer gelegt. Die "Judges" sind harte und kompromißlose Soldaten, die ihr Gesetz mit der Waffe schreiben. Der Weg dieses Gesetzes führt Judge Dredd durch 12 Plattform-Episoden, in denen neben der Verbrechensbekämpfung auch noch taktische Anweisungen befolgt werden müssen. Der einzig Verbündete ist Dredds Waffe "Lawgiver", die mit neun Munitionstypen bestückt werden kann. Doch Feuerkraft alleine hilft nicht immer. Unter den Bösewichten finden sich Mutanten Roboter Gila Munjas und Judge Deaths, die mit ihren teils übernatürlichen Kräften Dredds Reaktionen in höchstem Maße fordern. Computerterminals geben neben eindrucksvollen Polygon-Animationen wichtige Informationen über das umfangreiche Bestänium preis. Leider bietet das Spiel ansonsten nur wenig Abwechslung, der Handlungsplot ist monoton, die Motivation sinkt sehr schnell. Christian Mülter/mi

Gue Tomy & Size	
Mindestens ~86, 66, 8 MB RAJ	A, DoubleSpeed-CD-ROM
Sayfebles: 486, 66, 8 MB RAN	4. DoubleSpeed-CD-ROM
Hallie VSA/S8	
Handbard: deutsch	Materials xeine Mutiplayerophon
Smaon, englisch	CD/MS 20 MB/12/24 MB
Herstelle: Acclaim	Press Ca. DM 100,-
50 <sub>%</sub>	Action Ratsel Strategie Wintschaft

# SUPER STREET FIGHTER II

Überflüssigerweise hat sich der Martial Arts-Klassiker von Capcom von den Videospielkonsolen bis zum PC durchgekämpft. Trotz des abgelaufenen Verfallsdatums taucht Capcoms Videospiel-Hit in leicht aufgemöbelter Form nun



ANIMATION UND GAMEPLAY SIND AUF DEM PC NICHT MEHR ZEITGEMASS. aus der Versenkung auf. Vor einem detailarmen Hintergrundmotiv, das zwischen 15 Schauplätzen variiert, schleudern sich bunte Figürchen ihre Gliedmaßen wirr und zappelig um die Ohren. Die pixeligen 320x200-Animationen laufen zwar flott, aber wirken abgehackt, von anspruchsvoller Kampfkunst kann auch keine Rede sein. Mit gerötetem Haupt und verknoteten Fingern prügelt man sich im Rahmen eines Vergleichsturniers von Runde zu Runde durch das aus 16 Charakteren bestehende Teilnehmerfeld. Wer gewinnen will. muß sein Gegenüber in einem "Best of Three"-Modus besiegen. Jeder Kämpfer verfügt neben dem Standardrepertoire über individuelle Special Moves. Da fühlt man sich bisweilen um den Fortschritt betrogen, denn gemessen an Virtua Fighter, Toshinden oder FX-Fighter ist SSF2 in die unterste Schublade einzuordnen. Wenigstens kann man sich im Zwei-Spieler-Modus beharken. Geteiltes Leid sit eben halbes Leid. Christian Müller/mi

lime slad, an ap	
Marketters 486/66, 8 MB RAM, D	NoubleSpeed-CD-ROM
\$486,66,8 MB RAM, D	Noub.eSpeed-CD-ROM
Technol: //GA/SB	4 - 1-400000
Handbods: Ceutsch	Surgeon Zwei Spieler an einem PC
Control Control	00/HD: 18 MB/16 MB
Meisteller Capcom	Press ca. DM 80 -
Grafite 20% 5 40%	Arten
15%	Rätse. Strategie

#### Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich

# Nur in 46485 Wesel

Am Spaltmannsfeld 16 Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten: 9,30-18.30 Mo-Fr

9.30-14.00 KEIN CLUB!



einungstermin ca. Mitte Juni Deutsche Version

DM 59.99



CD-ROM

Baphomeis Fluch

Battllecruiser 3000 ADDV x64,99 Bermuda Syndrom DV 69,99

Batmann Forever

Battle in Time

Big Red Racing

Blood and Magic

entra Inte liganos

Command & Conquer DV Command & Conquer WIN 95 SVGA

ommand Aces/Win.95DV

Comm. & Conq. Data DV 24,99

Conquest o.t. New World DV 78.99

Cronicle of the Sword EV 74 99 Cronicle of the Sword DVx74 99

usader No Remorse DV

Blown away Braindead 13

hmnomaste

Civilisation 2

Comex Zone

Conon

Cybaria 2

Daggerfall

Death Gate

Deadline

Defcon 5

Die große Schlacht

in den Ardennen

Der Druidenzirkal

escent 2 Missionhuild

struction Derby

Die Sch umpfe

Der Planer 2

Die Fugger 2

Die Siedler 2

Earth Slege 2

Elisabeth 1

F1 Manager

Fast Atack

Ecco the Do ph n

Extreme Games

Fantasy General Fantasy General

Fifa Soccer 96

Fritz 4 Schach

Gabriel Knight 2

Lugsimulator 5

Form. One Grand Prix 2 DV x97,99

Dake Nukem 3 D

Descent 2

Diabolo

vhermade

Cassar 2

Battle Isle 3

Rattle Race

CD-ROM 7th Guest 5th Muskeleer DA 10 00 Gene Maschine Gender Wars DVx59 99 DV 69.99 DV 67.99 Gene Wars - 64 Longbow DV 79 99 DV 67.99 Abuse Hardhall 5 DV 59 99 Absolute Zero Hernes of Minht & ManicDV 54 99 DV 64.99 Across the Rhine Hunn 3 Car Racing 2 Alone I. I. dark T. 1-3DV 69.99 Angel Devoid nvil of Dawn Johnny Bazokatoon Apache Longbow Arcade Amerika Kingdom of Magic DV 79.99 Lernmings Paint Ball Living Ball Load Star Mad TV 2 Rad Mojo DV 79,99

DVx74.99

DA 59,99

DA 69.99

Tel.: (02.81) 9 52 98-0

49,99

64,99

E/V 74.99

DA 74,99 DA 74,99

DV 79.99

NVv70 00

DV 74 90

DV 39,99

DV 74.99

DV 69,99

DV 69,99 DV 59 99

DA 78.99

DA 84 99

DV 74,99

DV 69.50

DV 74 99 DA 77 99

DA 60 00

DVx87,99

DA 49,99

DV 69 99

DVx69 99

DV 64,99

DV 79,99

DV 99.99

DV124,99 DV 77.99

2DV 64.99

D¥ i.V

49.99

Fax: (01 81) 9 52 98-10

Mozonoly

Myst NBA Live 96

Need for Speed

NHL Hockey 96

Olympic Games

Olympic Soccer

rion Burger

PBA Bowling

Panzergenera) 2

Pinhall 3D VCF

Police Quest SWAT

Powerplay Hockey Pro Pinball the Web

Pole Postion

Psycho Pinball Quake

Ran Socces

Red Ghost

Return Fire

Ripper

Shannara

Sim Tower

Sim Town

Space Bugs

Speed Haste

S.T.O.R.M.

Space Hulk WIN 95

Rebell Assault 1

Silent Hunter Silent Thunder

Sim City 2000 Compil.DV

Star Trek 3 Final Unity DV 69,99

Star Wars Collection DV 54,99

X-Wing Star Wars Screensaver

Syndicate 2 / Wars DV i.V T.EX. 2000 Eurofighter DV 79,99

Ran Trainer 2

Raymann Rebel Assault 2

Return of Arcade

Riddle of Meeter I II

Rise of the Robots 2 Rivers of Dawn

PGA European Tour

PGA Tour Golf 96 PGA Tour Golf 96 Data

John Maddon Football OC DAVZD DD DV 60 00 DA 44.99 DAx77 99 Made in Germ Corpoil DV MAG Magic the Gathering Manic Karts DA 29.99 Master of Antares DV 84 99 Mechwarnor 2 Mechwarrior 2/Win. 95 r 2 Data Mega Pack 5 Bestell-Telefon:

Unsere Hit`s!

Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Dungeon Keeper Deutsche Versinn

PILLE

Deutsche Version

DM

64,99

DA 67.99

DA 49 99

DV - V DA 49.99

DA 79.99

49 99

DA 59.99 DA 49.99

DV 69 99

69 99

DM 74 00

DA 67 99

DV 69,99

DV 69 99

DA 74,99

DV 64,99

PN/x44 99

DV 84 90

DV 79.99

89,99

79,99

MANAGER

The Dig S.T.O.R.M.

Deutsche Versinn

DM

Deutsche Version Die aroße Schlacht i. d. Ardennen

Deutsche Version 7100

ZORK NEWISIS

Erscheinungstermin ca. 15 06

Deutsche Version

DM

69.99

Elisabeth Deutsche Version

nur DM 69 50

Ripper Deutsche Version

Cronicles of the Sword

Deutsche Version

F1 Grand Civilisation Prix 2 Deutsche

Erscheinungstermin ca. Deutsche Version Mitte Juni 7 99 MMC

Warcraft Missiondisk

**Deutsche Version** 

CD-ROM Terra Nova DA 69,99
Terminator Future Shock DV 69,99
The Dark Eve DA 77,99

The D g DW 74 DG This Means War DV 74 90 hunderhawk : Tie Fighter SVGA DV/v70 00 DA 51 99 DV 51 99 Tomost Atley Top Gun Torrins Passage 79 99 79 99 Track Attack Transport Tycoon delu Trivial Pursuit DA 74 00

UEFA Champion Leage Urban Runner DV 84.99 Vollgas Viking Conquest Virtual Snooker DV 54,99 DVx67 99 Wareraft 2 Warcraft 2 Data DV 24.99 Warhammer Warhammer DV 69,99 Werewolf vs. ComancheDV 74,99 Westwood Compilation, DV 69.99 • Kyrandia 1 - 3 • Dune 2

. Lands of Lore Wing Commander 3 Wing Commander 4 DV 99,99 DV 64 99 Worms Data DA 79 99 EV 74,99 WWF Wrestlemania Zorck Nemesis Zorck Nemesis DVx84.99

Angebote solange

Vorrat reicht Aces over Europe Albien Alone in the Datk 1 DV 24 99 Ascendancy
Battle Isle 1 + Data
Battle Isle 2 + Data Belraval at Krondor DV 19.99 eneath a Steel Sky Caesar 1 10 00 iewy ESC from F5 DV 49,99

CivNet DV 34 99 reature Shock DV 19.99 Tricano Daedalus Encounter DV 24.99 Day of Tentacle Die Siedler 1 Fade to Black DV 34,99 Fifa Soccer 95 DV 29.99

Formula Dne Grand Prix FX Fighter Gobilins Teil 1+2 Gobilins Tell 3 Grand Prix Manager History Line 14 - 18 DV 49,99 Inca 1 Incredibble Maschine 1 ndy Car Racing 1 Jagged Alliance Knights of Xentar

Right o.L. Arnaz. Ou

DA 34.90

29 90

DV 19.99

DV 29,99 DV 34.99 is of Lore Little Big Adventure DV 29,99 Lost in Time 1 + 2 Manic Carnet 2 DV 39.99 DA 29,99 DV 34,99 Master of Magic Nascar Racing NHL Hockey 95 DA 29,99

PGA Golf WIN

Police Quest 4

Privateer + Data

Rehel Assault 1 DV 34 99 DV 29 99 Return to Zorck Auss eshe m am & Max Shadow of the Comet 24,99 34 99 24 99 S m City Enhanced Sim I Ife mon the Sarcerer † SSN - 21 Seawolf Space Hulk Star Trek 1

weitere Angebote

Strike Command. + Data DA Syndicate Plus 29,99 29,99 29,99 System Shock TEX Theme Park 29.99 DV Wing Armada Comm. 2+Data Wing Com X - Wina DV 39.99

Wir führen Spiele lösungen der Firma Hint-Shop 14,90

Zuhehör

Original Soundblaster 16 Value P&P 169 99 Original Soundblaster

250 00 Logitech Wingmann Micros. Sidewinder 3 I 80.00 nder 3 D Pro 89.99 Gravis Joystick Analog Pro 40 00 Gravis Game Pad 34,99

Gravis Gripp Pad System enthält 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inclusive NHL Hackey 96 deutsch 159 99

Gravis Gripp Pads / 2 Paris in 8 Rutton 50 00 Thrustmaster-Produkte Thrustmaster Lenkrad Incl Gas u Bremse

Thrusten Jovet Mark II 129 99 Thrustm WCS Mark III Thrustm Jovstick F16 Programmierbar Thrustm Fußpaddles 199.99 CD - ROM TEAC

6fach Speed E-IDE 189.99 Wir führen Sonv

Play-Station Spiele und Zubehör in großer Auswahl.

Händleranfragen erwünscht!

# Probleme?

ie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software's Kein Problem denn wir assen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen bei Konfigurationsprobleme Call&P ay HOTLINE anrufen und nach "Frank Kle-n" frage Probieren S e es doch einfach Hotline 02 81-9 52 98 13 Auch in Sachen Hardware

helfen wir gerne!

Versandbedingungen: Ab DM 250, Portofrei - Vorkasse DM 6,90 pro Paket Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschall

Populus + Power Mong DA 34,99 Privateer + Data DA 29,99 DV= Spiel and Anleitung deutsch · DA - Anleitung deutsch · EV - voll englisch i.V.— in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt Für Druckfehler keine Haftung! Intümer u. Anderungen vorbehalten!

# LESERFORUM

Seit unserer Leserbefragung in der letzten Ausgabe gingen bereits weit über 500 Zuschriften bei uns ein, die Ergebnisse sind zum Teil sehr interessant. Genaueres werden wir Ihnen in der nächsten PC Action-Ausgabe mitteilen, da die Auswertung zu Redaktionsschluß noch im vollen Gange war. Für alle Online-Nutzer möchten wir noch einmal auf unsere Internet-Seiten verweisen. Über die Adresse http://www.pcaction.de können Sie bequem und schnell mit der Redaktion Kontakt aufnehmen oder sich über aktuelle Spiele informie-

ren. Allen anderen sei nach wie vor die Online-Sektion auf unserer Cover-CD ans Herz gelegt. Bitte senden Sie uns Ihre Beiträge wie gewohnt im TXT-Format auf einer MS-DOS-Diskette zu, Sie werden sie auf der nächsten CD wiederfinden. Nach wie vor müssen wir für Kleinanzeigen aus rechtlichen Gründen einen Obolus von DM 5,- verlangen. Denken Sie bitte daran, diesen Betrag Ihrem Briefumschlag beizulegen, Wir freuen uns schon auf Ihre Post.

Ihr PC Action-Team!

### Leser-Topscores

Na bitte, diesen Monat ging es so richtig los mit den Topscore-Einsendungen. Erwartungsgemäß erreichten uns ihre Savegames in der Mengen-Konstellation 3:1 zugunsten von Wing Commander 4, bislang erhielten wir insgesamt über 200 Zuschriften. Leider gibt es jedoch auch Negatives zu vermelden: Zwei Leser versuchten, Ihre Spielstände mit Hilfe von Diskeditoren zu manipulieren, un so auf unfaire Weise an die Preise zu kommen. Tut uns leid, aber 65.535 Abschüsse sind bei Wing Commander 4 einfach unmöglich, nicht wahr Herr Michael Becker? Auch wir können durchaus mit Editoren umgehen, verkauft uns also bitte nicht für dumm. Erfreulich dagegen, daß sich endlich auch ein, weibliches Wesen in den Top Ten der Descent-Wertung wiederfrijdet. Weiter so - und auf zur letzlen Runde des aktuellen Wetthewerbs!

### Wing Commander IV

Wir bewerten bei diesem Spiel Ihre Flugkünste, indem Sie uns eine mit dem Spielnamen und der Anzahl der Abschüsse beschrifteten Diskette mit Ihrem gespeicherten Spielstand zusenden. Für die drei Leser, die nach drei Monaten am meisten Kills vorweisen können, winken von Electronic Arts phantastische Preise. Der Ge-



winner des Wettbewerbs bekommt mit der ELSA Winner 1000 Trio PCI (2 MB) eine Grafikkarte, die durch Performance und Kompatibilität für Spielesoftware hervorragend geeignet ist. Für Platz 2 und 3 gibt's von EA ein Überrachungs-Spielepaket mit jeweils zwei aktuellen Titeln aus der EA-Kollektion. Einsendeschluß für Wing Commander-Spielstände ist der 11.07.96. Bitte vermerken Sie auch auf dem Datenträger Name, Anschrift und Punktestand. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

### Descent 2

Anhand der Scorewertung können wir leicht feststellen, wer am effektivsten die gegnerischen Roboter auseinandergeschraubt hat. Senden Sie uns Ihr Savegame mit der PLR-Datei zu, denn nur der höchste Score hat Chancen, einen der Preise zu gewinnen, die Acclaim ausgesetzt hat. Dem Sieger der Competition winkt eine nagelneue Diamond Stealth 64-Grafikkarte (2 MB), die von Descent



2 speziell unterstützt wird. Für den zweiten und dritten Platz gibt es je einimal die Interplay-Titel Stonekeep und Frankenstein zu gewinnen. Einsendeschluß für Descent 2-Spietständ eis der 11.07.96. Bitte vermerken Sie auch auf dem Datenträger Name, Anschrift und Punktestand. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

#### Topscores Wing Commander 4:

1.	Michael Mankwitz, Hamburg
2.	Thomas Oster, Köln
3.	Thomas Große, Cottbus
4.	Karsten Schwinker, Koblenz
5.	Marius Stecken, Münchweiler
6.	Christian Schmidt, Stuttgart289 Abschüsse
7.	Christian Venturi, Darmstadt
8.	A. Hager, Weinböhla
	Frank Heimann, Senden
	Alexander Lademann, Adelsheim

#### Topscores Descent 2:

_	
1.	Daniel Jakob, Saarbrücken2.912.000 Punkte
2.	Frank Neuenhaus, Nettetal2.819.000 Punkte
3.	Michael Mimietz, Solingen2.248.000 Punkte
4.	Guido Lorenz, München2.163.000 Punkte
5.	Dieter Steblach, Magdeburg2.008.000 Punkte
6.	Heinrike Nöblich, Berlin
7.	Sascha Effing, Goslar
8.	Rüdiger Dasselbeck, Mainz1.089.000 Punkte
9.	Karsten Erbersmann, Reutlingen949.000 Punkte
10.	Florian Wabler, Ingolstadt

Senden Sie bitte Ihre Spielstände auf einer mit dem Spielenamen versehenen Diskette an:

COMPUTEC VERLAG . Redaktion PC Action . Kennwort: Leser-Topscores . Isarstraße 32-34 . 90451 Nürnberg

### Call, Plug & Play!

Bestellannahme Mo-Sa 830-2030

Tel 08807 310 Fax 08807 8953

# ompustore

#### Pentium Pro 200 Upgrade Mainboard 256kB Cache. CPU 200 MHz, Lüfter

150 MHz 2 498 wie vor PR 166 MHz 2.498.-133 MHz 1.798.-

Pentium 166 MHz 1 298 -133 MHz 798 -100 MHz 408 P5 100 MHz 348.

#### Pentium Pro 200 Basic Birtower, MB 256kB Cache, PCI. CPU 200 MHz, 16 MB RAM 3,598 -

wie vor. 150 MHz 16MB 3 198.-166 MHz 8MB 1,998 -133 MHz 8MR 1 198 . Pentium 166 MHz 8MB 1 998 -133 MHz 8MR 1 308 -100 MHz 8MB 1.098-

100 MHz 4MB

698.

Pentium Pro 200 Tower

200 MHz. 256 kB Cache, 16 MB RAM. PCI, 1 MB VGA, 850 MB HDD IDE. 4xCD-ROM IDE, FD 3.998

wie vor 150 MHz 16MR 3 598 -DE 166 MHz 8MB 2,398-133 MHz 8MB 1.698 Pentium 166 MHz 8MB 2 398 -133 MHz 8MB 1 708 100 MHz AMB 1 498 100 MHz 4MB 1.098 -- Pentium Pro 200 Media

wie Pentium Pro 200 Tower. iedoch zusätzlich mit 16bit-Sound, 14.4-Modern 4.198,-

wie vor

P6 166 MHz 8MB 2 598 -133 MHz 8MB 1.898.-Pentium 166 MHz 8MB 2.598.-133 MHz 8MB 1.998,-100 MHz 8MB 1 608

150 MHz 16MR 3 798 -

100 MHz 4MB 1.298-

Pentium-Upgrade ab P5 - Tower ab 1.098.-- Tower ab 1.698.--Color-Monitor ab

Alle Angebote freibleibend solange Vorrat reicht; Presänderungen, Liefermöglichkeit, Irrtum vorbehalten. Es gelten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen der CompuStore, die wir Ihnen geme zusenden

Erfragen Sie die aktuellen Tagespreisel

#### Pentium Pro 200 P&P wie Pentium Pro 200 Tower. edoch zusätzlich mit

WIN-Tastatur Maus 15"-Color-Monitor 4 598 wie vor, 150 MHz 16MB 4.198.-PR 166 MHz 8MB 2.998 -133 MHz 8MB 2.298 -Pentium 166 MHz 8MB 2.998.-133 MHz 8MR 2398-

100 MHz 4MB 1.698 .-PC - Systeme - SCSI

100 MHz 8MB 2 098-

### Pentium Pro 200 CS

wie Pentium Pm 200 Tower edoch zusätzlich mit 16bit-Sound 14 400-Modem, Tastatur, Maus 25W-Boxen, 15"- Monitor 4,798wie vor 150 MHz 16MB 4.398-166 MHz 8MB 3.198-96

133 MHz 8MB 2,498,-Pentium 166 MHz 8MB 3.198,-133 MHz 8MB 2.598 100 MHz 8MB 2.298-100 MHz 4MB 1.898 .-

Individual-Konfiguration

ihrer Wahl zusammenstellen!

alle PCs mit

Peripherie

998.-

Sie können

Komponenten und

#### KOMPONENTEN

Mainhoarde 256 kB Cache PCI P5 bis 166 MHz IDE 248, ASUS P/I-P55TP4N 75-166 MHz 348. ASUS PERP4 Pro 150-200MHz 1.398

Prozessoren Pentium Pro 200 MHz 1.598.-150 MHz 1.198 166 MHz 1.198-133 MHz 208 Pentium 166 MHz 1.098 -133 MHz 598 100 MHz 298-P5 100 MHz 98.

Arbeitsspeicher	
8 MB RAM	178
16 MB RAM	378 -
32 MB RAM	678
4 MB EDO-RAM	98.
8 MB EDO-RAM	198
16 MB EDO-RAM	398.
32 MB EDO-RAM	698.
10	
Controller	
PCI IDE	38.
AT I/O FIFO	38
SCSI-2 ISA	118

32 MB EDO-RAM	698
Controller	
PCI IDE	38
AT I/O FIFO	38
SCSI-2 ISA	118
_	
Festplatten	
850 MB IDE	348
1.2 GB IDE	398,-
1 6 GB IDE	448
2.0 GB IDE Maxtor	548
1 GB SCSINEC	448
2 GB SCSI IBM	898
4 GB SCSI IBM	1.598 -

CD-ROM-Laufwerke	
4x IDE Creative Labs	88.
6x IDE Creative Labs	138
4x SCSI NEC	248
6x SCSI Teak	398.

CO-Recorder		
Yamaha intem 2x / 4x		1.398
/amaha intem 4x / 4:	c SCSI	1.998.

PCI 1MB	88
2 MB Spea Mercury P64V	178
SPEA V7 P64V PCI 4MB	498
Modems + ISDN	118

118.

198 -

109

VGA-Grofikkarten

28.800 Bps intern Yakumo 28.800 Bps extern Yakumo 16Bit semiaktiv + a/b ISDN	248 298 298
ISDN-Nebenstellenanlage BZT 3 Anschlüsse ISTEC ISDN-Nebenstellenanlage	648
BZT 8 Anschlüsse ISTEC	798
Soundkarten	

32 Bit	PnP	Soundblaster	248
Video	kasta		
		R VideoLogic	248
Creat	ve SE	100	448 -
Creat	ve RT	300	698

16 Bit PnP Soundblaster

	Postoli-	na abasa
Digiower	_	108
Bigtower		168
Miditower		148
Minitower		128
Desktop		100

#### wie IDE - PCs, jedoch mit 1,0 GB HDD SCSI, 4x CD-ROM SCSI Mehrpreis 498,-

4 MB RAM	60ns	72pin	68
8x CD-ROM		IDE	198
Soundkar	ten	16bit	88
Modems	14 40	Ohns	78-

Compustore -Service-Hotline: 08807 310

#### PERIPHERIE Mäuse 3 Tasten Tastaturen WIN 95 29. WIN 95 Cherry Logitech 24.-48.-Joysticks Farbmonitore Quickspot Warrior 5 19,-15" Yakumo Trinitron 898 Quickspot Strafighter 5 19.-17" 48kHz 0 42LM 798 -Quickspot Raider 5 20 -17" Yakumo DPS1765 1.098 Logitech Thunderpad 38 -17" Yakumo Trinitron 1.298.-Logitech Wingman 68.-Logitech Wingman Extreme 20" Yakumo 2.098 98.-Drucker Lautsprecher HP DeskJet 400 s/w 448 25W Typhoon 80W Typhoon HP DeskJet 660 color 38, 698.-58.-HP DeskJet 850C color 948.-

Mikrofone + Kopfhörer Scanner Monitor-Mikrofon 14-Plustek Einzugscanner mono 248 Desktop-Mikrofon 14-Plustek Spectra 1200Color EZ 398,-Headphone mit Mikrofon 19,-Mustek Paragon 600 Color FB 548.-Leichtkopfhörer Mustek 600SP + Software 14 -648 -Infrarotkopfhörer 118 -Mustek Paragon 1200Color 698.-

98.-

150W Typhoon

HP LaserJet 5L s/w



DIE SIEDLER 2: BLUE BYTES NACHFOLGER DES ERFOLG-REICHEN ÖKONOMIE- UND STRATEGIESPIELS FEIERT HIER-ZULANDE ZU RECHT RASANTE ERFOLGE



MIT CONQUEST OF THE NEW WORLD KONNTE OBERRASCHUNGSERFOLG IN DER DOMANE SID MEIERS EDZIELEN



WINSKAT: EINEN SICHERLICH NUR IN DEUTSCHLAND ERREICH-BAREN ERFOLG ERZIELT DIE VOLLVERSION DIESER STAMM-TISCHKLOPPEREL



BAD MOJO: ACCLAIMS SKURRILES KAKERLA-KEN-ADVENTURE HATTE MIT SEINER WITZIGEN SPIEL-IDEE UND DER HERVORRAGEN-DEN TECHNIK EINE HÖHERE PLAZIERUNG VERDIENT.

# BESTSELLER CD-ROM

1	*	Die Siedler 2	Blue Byte
2		Civilization 2	MicroProse

Command & Conquer

Megapak 5

Conquest of the New World Interplay

Warcraft 2

Wing Commander IV

Die Fugger 2

Titel

Hugo 3

Platz

World of Combat 10

Blue Byte Collection 11

12 Gabriel Knight 2

Win Skat 13

FIFA Soccer 196 14

Caesar 2 15

16 Ravman

Descent 2 17

18 Indy Car 2 19

**Bad Mojo** 20

Hersteller

Westwood/Virgin

Koch

Blizzard

Origin/EA

Sunflowers

TTF

Compilation

Compilation

Sierra CDV

Electronic Arts

Sierra

Ubi Soft Interplay

Rebel Assault Limited Edition LucasArts

Papyrus/Virgin

Acclaim

Quelle: Karstadt Charts

# \*▼ = qefallen, ▲ = qestiegen, \* = Neueinstieg, ● = keine Veränderung DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN (1) ALEXANDICO E RESERVI

Adventures
Das Ratsel des Master LuSanctuary Woods
Day of the TentacleLucasArts
Indiana Jones
and the Fate of Atlantis LucasArts
Legend of Kyrandia 3Westwood
Simon the Sorcerer 2 Adventure Soft

HattrickIkarion
Theme ParkBullfrog
Sport:
NBA Live '96Electronic Arts
NBA LIVE 90Electronic Arts
NHL Hockey '96Electronic Arts

Virtual Pool......Interplay

Wirtschaftssimulation: Biing!.....Magic Bytes/Reline Bundesliga Manager Hattrick .....Software 2000 Capitalism .....Software 2000

DSA2 - SternenschweifAtti
Lands of LoreWestwood
Ultima 8 - PaganOrigin
Ultima Underworld 2Origin
Wizardry 7Sir Tecl

Civilization 2MicroProse
Command & Conquer Westwood
Panzer GeneralSSI
SimCity 2000Maxis
Warcraft 2Blizzard

Jilliatation.		
NEU AH64-D	Longbow	VirginF1
Flight Unlimi	tedLo	oking Glass
F1 Grandprix	2	MicroProse
Strike Comm	ander	0rigin
TEY Eurofiah	tor 2000	Occan

Cierritations

Action:	
Bleifuß	Virgin
Descent 2	nterplay
Magic Carpet 2	Bullfrog
NEU Virtua Fighter PC	.Sega PC
Wing Commander 4	

# Schummelsoff Ware Schume Schumelsoff Ware Für PC-Spiele

Mit PC GAMES CHEAT können endlich auch die schwierigsten PC-Spiele geknackt werden. Dieses speicherteiderte Hillsprogramm auf CD-ROM bietet folgende Optionen:

#### Der Normel-Cheat-Modus...

"bletet aatte 125 Trainer zu aktuellen Topepielen und zeitfüssen Klassikern Mit Hiffe des komfortablen Menügsystems läßt sich jeder gewünschle Cheat binnen weniger Sekunden auf allnen existiterendem Spieletand änwendent. Schmell, einhabt und sichen.

#### ■ Der Self-Cheat-Modus...

innen zur Seite, wenn Sie ein Spiel wider Erwarten nicht in der Liete finden sollten Aufgrund der benutzerfeundlichen Menführung i
äßt sich jedes Game, das mit speicherbaren Spielständen arbeitat, schnell und unkompliziert moditzieren.

#### ■ Der Trainer-Cheat-Modus...

logt während des Spiels eine Kopie des Speichers auf Feisplate ab. Das File wird dann nach "Lebenspunkter", Munilden", Level" und anderen Werten dürcheucht; Veränderungen lassen elch enschließend mit dem wentigeteitungen Programm fesilderen. ■ manipulierbare Spielstände

- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie



Aus einer Liste läßt sich komfortabe der benötigte Cheat auswählen.



lie Optionen sind über ein Menü problemios aufzurufen.



Unendliche Leben und unbegrenzte Energie über die Mem-Shot-Funktion

benutzerfreundliches Menüsystem
mehr als 120 Spieletrainer auf CD-ROM

eigene Trainer können erstellt werden

ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur III 28,85° im Handel.

"I save hadicle hescaniek

# SPIELEN IST IHR HOBBY.



Nachdem sich in der letzten Ausgabe bereits der Redaktionsstamm ausführlich geoutet hat, ist es an der Zeit, Ihnen die kühlen Takti-

ker, Joystick-Artisten und Knobel-Könige aus unserer Tips & Tricks-Abteilung vorzustellen. Alle hier vorgestellten freien Redakteure durchliefen eine mehrmonatige Testphase, bevor sie die PC Action-Lizenz bekamen. Nur durch ihre Hilfe ist es uns möglich, nicht nur qualitativ hochwertige, sondern auch super-aktuelle Spielehilfen für die neu-

### VERSTÄRKUNG

Ebenfalls im temporaren Einsatz und stets auf der Suche nach neuen Rekorden und Highscores:

Steffen Dralle, Duisburg Raymond Kook, Appen Thomas Lorenz, Fernwald Christian Lück, Wuppertal Klaus Vill, Augsburg Martin Wittek, Harthausen

Strategie und Sport Strategie, Adventures, Rollenspiele, Sims Adventures

3D-Action, Adventures, Rollenspiele, Sport Action, Strategie, Adventures Strategie, WiSims

# hnallar. alə dar Softsala-Varsand ..ab da 30119ara 9ara 18 3ind nur noch die Shops!!!

#### CD-ROM

Aces of the Deep Across the Rhine Afterlife AH 64 Longbow Air Havoc Contr

Altriander Contr Albion Alone in the Dark Alone in the D. Tril. Amerika 1861-65 Anvil of Dawn Ascendancy Bad Mojo Baphomets Fluch Battle Cr 3000 AD Battle Team 1 Cl Battle Team 2 Cl. 777 DDX DDX DDD DDD DDD DDD DDD DDD DDD

67 90DM 85 90DM 75 90DM 56 90DM 81 90DM 73 90DM 75,90DM 63,90DM

Batt e Isle 3 aesar I Chewy Civilization 2 CivNet

Civinet Comanche vs. Ww Command A. of D Command & Conq 1ichts wie rein..

FX Fighter Lim. E Gabriel Knight II Gender Wars Gene Wars Gene Machine Grand Prix Man.

35,90DM 65,90DM 73,90DM\* 7?? 59,90DM\* DDD 51 90DM ??? In Vert Hardine History Line Hi-Octane Hollywood Pict Indy Car II Indy Car Racing Jagged Alliance Kalser Deluxe DEE 75,90DM DEE 25,90DM DDD 35,90DM

61 900M 73,900M 37 90DM Kaiser Deluxe Kingdom of Magic Kings Quest 7 Knights of Xentar Lands of Lore Lands of Lore 2 Legend of Kyr. 2 Legend of Kyr. 3 Lemmings Win Lighthouse

-WIN95 Simulation Comp. Sports Compilation Star Trek 25th A. Star Trek Deep Sp. Star Trek Final U. Star Trek Klingon Steel Panthers S T D R M Stonekeep

Strategy Compilat Syndicate Plus Syndicate II System Shock Teamchel

31 90DM 81 90DM 31 90DM 85 90DM 75 90DM 85 90DM Temptation
Terra Nova
TFX EF2000
The Darkening
The Dig
Theme Park
This means War
Thunderhawk 2
Tie Fighter
Till 31,90DM 71,90DM 75,90DM in Vorb \* 51 900M

43.90DM 31.90DM 81.90DM

Ultima 7 Comp. Ultima Under 1+2 Urban Runner Vollgas Warcraft 2

55 90DM 79 90DM 31 90DM 99,90DM 65 90DM 37 90DM 41,90DM 75 90DM 83,90DM Warcraft 2
-Expansion CD
Wing Commander
Worms
-Reinforcement
X-Wing Collection Zork Nemesus

### GRAVIS

Analog Analog Pro Gamepad Eliminator Gamecard Firebird Grip+WWF Grip+NHL Multiport Phoenix Thunderbird

LOGITECH

wingman Wingman Bundle Wingman Extreme Wingman Light

THRUSTMASTER

FCS Flight 2
FLCS F-16 Flight
Formula T 2
PFCS Flight Pro
Pro Play Golf RCS Paddles TQS F-16 Weapon Cont.

BERLIN Uhlandstraße 181-183















31582 Nienburg, Schlossplatz 19

Fax: (05021) 910 403 + 910 404

Preist = zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbarVorhestellungen möglich, Intürner und Druckdeiter werbehalten. Ladde-usseise können senieren Versandkoden Vorhasse 69 pob M Kachnahme-seise können sonieren Versandkoden Vorhasse 69 pob M Kachnahme-6 90 OM zuzigni 3,00 DM Machnahmegelühr AD 250. DM versandko-bentrie. Es gelten unsern allig, Geschäftsbedilingungen. Bed Annahm verweiligerung missen wir 27% der Kaussumme alls Scha-

Produktinfo D=Deutsch D-Boutech

E-Englisch E-Englisch E-Englisch ?=Unbekannt Y-Teilweise T-Teilweise ix wissen) ?=Unbekannt X=Keine

..und nia wiadar varqassan!

plus M ssion-CD Mission CD -Mission CD Command & Cong. Command & C III Command & C III Command & C III Command & C III onquerer reature Shock /beria

DDD EEE DDD

Sybermage
Sybermage
Saedalus Enc
Saggerfa I
Sas schw Auge 3
Sescent
Descent 2 -Missionhiulder Der Druidenzirkel

Die Fugger 2 Die Siedler Die Siedler 2 Discworld rune z luke Nukem 3D Dungeon Keeper Earth Siege I Earth Worm Jim Earth Worm J 1+2 1 Manager

Fade to Black antasy General antasy General Fast Attack FIFA Soccer '95 FIFA Soccer '96 right Unlimited Formula I Grand P

79 90DM 79,90DM 79,90DM 25,90DM 69,90DM 39,90DM 75,90DM 69,90DM 29,90DM 81,90DM in Vorb \* 39,90DM 79,90DM 37,90DM 61,900M in Vorb.\* 79,900M 33,900M 71,900M 75,900M 31,900M 77,900M 81,900M 71,900M DEE 67 90DM\* 91 90DM\* 73,90DM\* 73,900M In Vorb 33,900M 71,900M 71,900M 65,900M

Pax Imperia II PC Games Cheat PC Games Cheat PGA European T PGA Tour Gort '96 Phantasmagona Pirates Gold Police Quest SWAT Police Quest SWAT Rayman Rebel Assault 2 Rebel Assault 2 Riddle of Master Lu Ripper
R se and Rules
Sam & Max
Schleichfahrt
Shadow of the C.
Shannara
Silent Hunter 31,90DM 49,90DM

Maniac Mansion 2 Master of Antares

Mechwarrior II -Mercenaries\* -Mission CD -Netzwerk-Zusatz

-Netzwerk-Zusa -Special Edition -WIN95 MegaPak 3 MegaPak 4 MegaPak 5

Monopoly Myst Lim Ed 2

Nascar Racing NBA Live '96 Need for Speed NHL Hockey '95 NHL Hockey '96 Panzer General Panzer General 2

Pax Impena ()

DDD 85 90DM\* DDD 75 90DM DDD 79,900M\*

79 90DM 79 90DM 79 90DM 79 90DM 79 90DM 81 90DM 81 90DM

35,90DM 85 90DM 79 90DM

65 90DM 29 90DM 81 90DM 81 90DM 81 90DM 81 90DM 69 90DM IN Vorb.\* 19 90DM 81 90DM 81 90DM 81 90DM

DOD 85 90DM

Silent Thunde Sim City 2000 Coll. Simon the Sorcerer Simon the Sorcerer

WCS Mark 2 XL Action Control Wizzard Pinball Control

33,90DM 63,90DM 73 90DM 87,90DM 45 90DM

29,90DM 49,90DM 35,90DM 37,90DM 121,90DM 55,90DM

159,90DM 159,90DM

Bahnhofsplatz 9 Tel (0421) 1692978

# Damit Sie wissen

was gespielt wird:

# PC GAMES.



PC GAMES testet für Siel Unsere Experten verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht.

Zusätzlich finden Sie auf der CD-ROM Monat für Monat eine umfangreiche Auswahl an aktuellen Spieledemos, die Sie mit Hilfe der ausführlichen Anleitungen im Heft antesten können.

Geniale 24 Seiten Komplettlösungen, Tips & Cheats zu brandneuen PC-Spielen gibt es außerdem. Nicht zu vergessen auch die Exklusivreportagen aus USA, die Enthüllungen und Hintergrundinfos in den PC GAMES Specials.

Der Preis? Sagenhafte DM 9,90 monatlich für Heft <u>und</u> CD-ROM!

COMPUTER Devischlands graßer Fachverlag für

Aktuelle Ausgabe im Handel erhältlich!

# PCACTION

# SPIELETIPS

# **SPIELETIPS**

Advanced lactical Fighters17	24
Euro 96 Soccer1	36
Urban Runner	06
Warcraft 2 ExpansionPack -	
Die Feldzijge der Menschen 1:	14

# KLASSIK SPIELETIPS

Simon the Sorcerer 2 . .142

# **KURZTIPS**

Abuse
Anvil of Dawn141
Bleifuß
Die Siedler 2 141
Druidenzirkel140
Silent Hunter140
SimFarm140
Top Gun140
Warcraft 2140
Warhammer
Worms: Reinforcements .141



Blizzard beglückt Echtzeit-Strätegiespieler mit 24 neuen Missionen, wobei der Schwierigkeitsgrad kräftig angezogen hat. In dieser Ausgabe begleiten wir Sie durch alle Szenarien des Feldzugs der Menschen. Im nächsten Monat werden dann die Orcs zum Sieg geführt.





Games Guide.

Eine Vielzahl von Flugzeugen bekommen Sie bei Origins ATF serviert. Wie Sie die modernen Fluggeräte spielend beherrschen, welche Waffen für welche Missionen geeignet sind und wie Sie beide Kampagnen siegreich beenden, erfahren Sie aus unserem



106

Urban Runner

Sierra läßt Sie in der Rolle des Max Gardner ganz schön ins Schwitzen kommen: Böse Killer, wichtige Mikrofilme, korrupte Polizisten und Schlägertrupps erwarten den geplagten Sensations Journalisten in diesem interaktiven Flum. Wir zeigen Ihnen, wie Sie dennoch überleben werden.



auf einen Blick

- Fabrik • Wohnung
- Besetztes Haus
- Inspektor van Dale • Hotel

as war für mich die Gelegenheit für den beruflichen Durchbruch. Nie hätte ich mir träumen lassen, daß diese Story für mich zu einem Wettlauf auf Leben und Tod ausarten würde - doch lesen Sie selbst.

#### Fahrlk

Nach nicht enden wollender Verfolgung war ich im Untergeschoß eines alten Firmenkomplexes gelandet. Ich drehte mich nach rechts und durchsuchte den Spind, Ich fand eine Angelschnur samt Haken und band die Schnur an der Treppe fest. Nun stieg ich vorsichtig die Treppe hinauf und reizte den Killer ein wenig. Klar. daß der Idiot sofort erschien. Ich hakte den Angelhaken an seinem Schuh fest und - rums - der Kerl fiel die Treppe hinunter. Schnell zog ich ihm die Nagelfeile aus der Tasche, wandte mich nach rechts, ging den Gang entlang und lockerte an der Mauer den mittleren Stein. Vorsichtig zog ich ihn hinaus, betätigte den darunter verborgenen Griff und kletterte die stabile Leiter hinauf. An der Wand hinter mir stand ein Regal. Ich ging dorthin, drückte den Lichtschalter an der Wand und durchsuchte das Regal. In einer Ritze fand ich den Lageplan der Fabrik. So, nun ging ich zunächst durch die Tür direkt neben dem Regal. An der gegenüberliegenden Seite des Raumes war eine Schalttafel, Diese schaute ich genau an, nahm die Sicherung aus der ersten Lade und steckte sie in die Lade für das Wandschild. Nun weiter durch die blaue Tür zum Wandschild und die Farbkombination gemerkt: rot - rot - grün - rot. Zurück am Sicherungskasten, steckte ich die Sicherung in die Lade des Dokumentenfahrstuhls. 105 Ich drehte mich um, drückte auf



# URBAN RUNNER

Mein Name ist Max Garner. Als Journalist war ich einer heißen Story auf der Spur. Drei mächtige Männer, ein Politiker, ein Geschäftsmann und ein Gangsterboß hatten eine kriminelle Organisation ins Leben gerufen.



ÜBERSICHT ÜBER DAS ZIMMERLABYRINTH: A KARTEIKASTEN, WASSERBEKEN, SITZBANK, B WANDSCHILD, C DOKUMENTENFAHRSTÜHL, SICHERUNGSKASTEN. D WASSERPUMPE



DIE WICHTIGSTEN GEGENSTÄNDE: WASSER-PUMPENRAUM: A DRUCKREGIER, B PUCKFLUSSREGIER, C DRUCKMESSER, D VERBRAUCHSZÄHIER, E PUMPENHEBEL,

die Schaltfläche, gab den Farbcode ein, zog am Griff links danehen und entrahm eine Anleitung Unter der Lupe betrachtet, fiel mir auf, daß eine Seite fehlte. Ich ging zurück zum Karteikastenraum und fand dort unter einem Fuß der Sitzbank die fehlende Seite

Ich legte das Blatt in die Anleitung: Druckfluß = 576, Druck = 2. Nun aut, wieder zurück zum Sicherungskasten, die Sicherung in die Lade für die Wasserpumpe und ab durch die Tür gleich nebenan. Hier überprüfte ich am Verbrauchszähler den Druck und stellte den Druckregler auf 2. So. ietzt las ich den Druckfluß ab und regelte den Druckflußregler auf 576. Jetzt noch schnell die Pumpe angeworfen, sprich den Hebel betätigt, und nichts wie zurück in den Karteikastenraum. hin zur Pumpe und nichts wie raus. Ich wollte nur noch nach Hause....

#### Wohnung

Zuhause angekommen, wartete dort schon ein Bulle von einem Kerl auf mich. Mir war klar, daß er nicht einen Whisky mit mir trinken wollte. Schnell benutzte ich den Halogenblitz, um ihn zu blenden, trat dann kräftig unter den Handball und brachte den Kerl so zu Fall. Mit einem Fußtritt machte ich dessen Revolver gebrauchsuntüchtig. Als ich meine brisante Filmrolle Richtung Fenster fliegen sah, griff ich schnell danach. Der Killer hatte die Situation genutzt und war abgehauen - einzig ein Streichholzbriefchen blieb von ihm übrig. Hmm. Nun hatte ich endlich Zeit, mir den Inhalt von Marcos' Jackettaschen genauer anzusehen: ein gefälschter Polizeiausweis, ein Zimmerschlüssel, ein elektronischer Taschenkalender, eine Armbanduhr, ein Foto. Ich steckte alles ein und beschloß, der Einladung meines Kumpels DD zu folgen. So machte ich mich auf den Weg zu dessen Behausung.

#### Besetztes Haus

Was soll ich sagen, mein Timing war perfekt. Im Haus lungerten drei Halbstarke herum, die mich als ihre Freizeitbeschäftigung auserkoren hatten. Ich mußte schnell handeln - sehr schnell! Ich öffnete die Toilettentür. knipste am Schalter das Licht an. hob das verfaulte Brett links neben der Tür auf und sprang ins Versteck, Als das Mädel durch die Tür in die Toilette gegangen war. lief ich schnell aus dem Versteck, hin zur Tür und klemmte das Brett an die Klinke - Nr. 1 war außer Gefecht! Ich rannte schnell in den nächsten Raum. Hier legte ich den großen Stromschalter links an der Wand um, zog ein von der Decke hängendes Stromkabel ganz herunter und goß den Inhalt des Ölkanisters auf den Boden, genau unter dem Kabel. Nun schaltete ich den Strom wieder an. Einer der beiden Knaben kam auf mich zu. rutschte auf der Öllache aus und erhielt von dem Stromkabel den tödlichen Schlag, Der dritte Typ ergriff panikartig die Flucht. Was ich nicht ahnen konnte: er rannte schnurstracks in das nächste Polizeirevier, woraufhin Inspektor van Dale seine komplette Meute auf mich ansetzte. Noch nicht weiter beunruhigt, machte ich mich auf den Weg zum Hotel Buona Vista, aus dem Marcos' Hotelschlüssel stammte

#### Hotel

Was wollte Marcos hier? Ich ging hoch in die erste Etage. Als ich das Zimmer mit der Nummer 227 aufschließen wollte, bemerkte ich, daß ich den Schlüssel nicht mehr hatte. Ich hob einen auf dem Teppich liegenden Ohrring auf und ging wieder in die Lobby. Dort zeigte ich einer schwarzhaarigen Dame den falschen Polizeiausweis. Sie verriet mir, daß die vor ihr sitzende Blondine mir den Schlüssel an der Rezeption aus der Tasche gezogen hatte. Ich zeigte auch der Blondine den Ausweis und erhielt sofort den Schlüssel zurück, sogar mit dem Versprechen, mir helfen zu wollen - prima. Wieder eine Etage höher, hinderte mich ein Zimmermädchen daran, das begehrte Zimmer aufzuschließen. Ich bestach sie mit

### URBAN RUNNER ONLINE

Selbstverständlich begegnen Sie Max und Adda auch im

CompuServe: GO Sierra

technische Hilfe, Produktinformationen

GO Gamers

- Tips & Tricks von Usern

ID 101636.1650 (Andrea) Internet:

http://www.sierra.com - technische Hilfe, Fragen

Schlüsselwort Sierra

- technische Hilfe, Fragen Technische Hilfe:

AOI -

Mailbox: 06103-994041 (24 Std.)

Telefon-06103-994040 (9 - 19 Uhr. Mo - Fr)

Telefax: 06103-994041



EMPFANGSDAME ABGELENKT KÖNNEN SIE SCHNELL EINEN BLICK IN DAS GASTEBUCH WERFEN. FUGEN SIE DANN DEN STREICHHOLZBRIEF UND DAS KILLERFOTO ZUSAMMEN. ERHALTEN SIE DIE TELEFON-NUMMER DES BILLARD-CLUBS

dem Ohrring und erfuhr, daß das benachbarte Zimmer 225 zwar reserviert, aber noch nicht belegt sei. Also wieder runter in die Lobby. Ich bat die Blondine, die Frau an der Rezention abzulenken. Schnell steckte ich mit einem Streichholz den Papierkorb in Brand. Die Empfangsdame suchte sofort nach einem Feuerlöscher - ich ergriff schnell die Gelegenheit und warf einen Blick in das Gästebuch - aha, das Zimmer war reserviert für den Zansibar-Club

Hmm, das hatte ich schon mal irgendwo gelesen. Ich nahm den Streichholzbrief und fügte ihn mit dem Foto des Killers zusammen - Bingo! Ich ging zum Telefon an der Wand rechts neben der Eingangstür und wählte die Nummer des Clubs. Ich erfuhr, daß das Zimmer für den Clubbesitzer Lagrange reserviert worden war. Sofort wählte ich die Nummer der Rezeption, gab mich als Lagrange aus und bestellte das Zimmer ab. Nun ging ich wieder zum Empfang und checkte ein: natürlich Zimmer 225, Wieder oben, schloß ich mein Zimmer auf und trat ein. Neben dem Telefon fand ich eine Karte: Champagnerservice, Ich wählte die Nummer von Zimmer

#### SPIELETIPS URBAN RUNNER



Auf einen Blick:

- Adda Werthmüller Billard-Club
- Billard-Club
   Marcos Büro
   Lagerhalle
- Spielbedienung
   Sackgasse hinter
  Billard-Club

227, um zu testen, ob die Dame da war - sie war! Sofort griff ich nochmals zum Telefonhörer und bestellte an der Bar Champagner für Zimmer 227. Auf dem Flur wartete ich auf den Kelher. Als dieser an der Nachbartür klopfte, sprach ich SIE sofort an: Adda Werthmüller. Wir verbrachten ein paar angenehme Stunden. Anschließend ging ich zu meinem Freund Freddy, ebenfalls Journalist, und brachte ihm die Filmrole. Mein nächster Weg führte mich zum Zansibar-Club.

#### Billard-Club

Ich klopfte an die Tür des Billard-Clubs, Ein Typ namens Sergio erschien. Ich zeigte ihm die goldene Uhr, und tatsächlich, er tieß mich hinein. Ich gab ihm die Uhr. Wir spielten eine Partie Billard, während der ich einige wertvolle Informationen erhielt. Zum Schluß schenkte Sergio mir ein Stück Billardkreide und ich ging wieder ins Hotel zu Adda. Ihr erzählte ich mein komplettes Abenteuer und hatte von nun an eine Verbundetè. Gemeinsam beschlossen wir, die Geschehnisse zu ergründen.

#### Marcos Büro

Am Eingang des Gebäudes befand sich eine Tafel mit einem Zahlencode. Mit der Kreide machten wir die Fingerabdrücke auf den Tasten sichtbar: vier Tasten mußten gedrückt werden, aber in welcher Reihenfolge? Als sich jemand von der Straße her der Eingangstür näherte, versteckten wir uns hinter einem Busch, Kurz bevor die Person auf die Tasten drückte, schlich sich Adda heran und konnte die Kombination der letzten drei Tasten erkennen. Na ia, die vierte davorzusetzen war nicht das Problem, und wir konnten das Gebäude betreten. Mit einem Pfadfindertrick schalteten wir den Wächter aus. Ich nahm den Wasserbecher vom Tisch und stülpte ihn über die rechte Hand des Wächters. Dieser wachte auf und ging sofort auf die Toilette. Schnell betätigte ich auf seiner Tastatur den Aufzugknopf, dann den Rufknopf am Aufzug, wir fuhren nach oben - das war knapp! Den Flur entlang befand sich ein Schrank. Ich öffnete ihn und durchstöberte den Inhalt. Als ich den Locher hochhob, rieselten die darin befindlichen Papierschnipsel auf den Boden. Übrig blieb ein Schlüssel, der sofort in meine Tasche wanderte. An ihm hing ein Schild mit dem Namen TONY, Die verräterischen Papierschnipsel sammelte ich auf.

Mit dem Schlüssel hatten wir nun Zugang zu Marcos' Büro. Wir betraten es, machten Licht und schlossen die Tür wieder ab. Auf der Magnettafel fanden sich ein Schuldschein, eine sehr informative Werbung und ein Magnet, der sofort in meiner Tasche verschwand, genauso wie die Geheimtinte und das Stromkabel aus dem Becher auf dem Schreib-

tisch. Klar. daß uns nun der Safe interessierte. Ich befestigte das Stromkabel am Gehäuse, das andere Ende steckte ich in das elektronische Notizbuch, schaltete es ein und gab den Geheimcode ein: 227. die Zimmernummer - wie originell! Da der Code schon so einfallslos war nahm ich an, daß es das Paßwort auch sein könnte und versuchte den Namen von Marcos' ehemaliger Geliebter: ADDA - ein Kinderspiel. Durch das Öffnen des Safes alarmiert, erschien der Wächter Schnell knipste ich das Licht aus. schob den Riegel der Abstellkammer auf, und wir versteckten uns im Kabuff. Ich benutzte den Magneten, um die Tür zu verriegeln. Als die Luft wieder rein war, schloß ich die Bürotür wieder auf, wir gingen auf den Flur und versteckten uns im Schrank. Der Wächter wanderte zurück auf seinen Posten, und wir konnten das Gebäude verlassen.

#### Lagerhalle

Adda hatte sich bereiterklärt, die heikle Aufgabe zu übernehmen, die Adresse des hesagten Instituts Elite herauszubekommen. Sie schlich sich in die Lagerhalle und dort in einen Lieferwagen. Unter einer Decke fand sie eine Greifzange, in einer Jacke eine Pille und einen Reinigungsbon. An der linken Seite entdeckte sie eine Postkarte, auf deren Rückseite eine Telefonnummer zu lesen war. Sie kletterte aus dem Lieferwagen und benutzte die Greifzange, um sich kurz den rechts auf einem Tischchen liegenden Lieferschein anzusehen.





### ALLGEMEINE SPIELETIPS

- Sehen Sie sich alle gefundenen Gegenstände unter der Lupe genau an. Viele lassen sich drehen und/oder manipulieren

- Im Zimmerlabyrinth in der Fabrik stehen Sie unter Zeitdruck. Zweimal erscheint der Killer als Bild eingeblendet, beim dritten Mal wird Max erschossen. Bleiben Sie nie lange in einem Raum.
- Achten Sie darauf, wenn Ihr Speicher blinkt Sie haben neue Informationen erhalten.
- Adda oder Max die Wahl ist unerheblich. Sie entscheiden lediglich die Reihenfolge.
- Achten Sie auf die Dialoge. Sie verraten meist den Schlüssel zur Lösung.

#### URBAN RUNNER SPIELETIPS

#### SPIELBEDIENLING

Komplette Spielsteuerung per Maus









ALLE GEGENSTANDE KONNEN SIE MIT DER "LUPE" BETRACHTEN, DREHEN UND MANIPU-LIREN. IM "SPEICHER" WERDEN GEFUNDENE INFORMATIONEN AUFBEWAHRT, DIE SIE JE-DERZEIT WIEDER ABRUFEN KONNEN, DADURCH IST SPEICHERN EIGENTLICH UNNOTIG

BEIM NEULADEN KONNEN SIE WAHLEN, OB SIE EINEN SPIELSTAND "NEU SICHEEN", SPEICH LA-DEN, ODER AD DER LETZENS SEQUENZ WEITER-SPIELEN MOCHTEN. UBER DAS PULLDOWN-MAENU KONNEN SIE DEER DEN DEFEHL "LISTE" IN JEREN BELIEBIGEN ABSCHNITT DES SPIELES EINSTEIGEN.

Rufnummer des Lieferwagens, die Der Einfall war genial - nun hatte sie die Adresse des Instituts, Adsie auch gleich wählte. Sie da lief weiter in das Lager hinein schnappte sich das Telefon neben und kletterte dort durch das dem Auto und wählte die Nummer Schiebedach in ein Auto, Nun des Lagerverwalters. Nun nahm außer Sichtweite, ging sie in Rusie die beiden Telefonhörer und he ihre neu erworbenen Informalegte sie so aneinander, daß die tionen durch. Ich hatte mir eine beiden Männer miteinander spreclevere Verbündete angelacht. chen konnten, Genial, die Zeit Adda schnappte sich das Autotereichte aus, um aus dem Lager zu lefon und rief die Freundin des entkommen. Adda kehrte zu mir Lieferwagenfahrers an. Unter eiins Hotel zurück, und wir bespranem Vorwand erhielt sie nun die chen unseren weiteren Plan.

#### Sackgasse hinter Billard-Club

Hmm – nun war schon der zweite Boß der Organisation ermordet worden, und ich steckte mittendrin. Eine heikle Situation. Schnell lief ich nach rechts zum Ende der Sackgasse, genau auf das Auto zu. Kurz bevor es mich erwischen konnte, duckte ich mich, ließ es über mich hinwegfahren, sprang auf und hinein in Addas Wagen, in dem sie schon auf mich wartete.



DURCH ZUSAMMENLEGEN DER BEIDEN HORER ERHALTEN SIE DIE MOGLICHKEIT ZU FLIEHEN.



HIER MÖSSEN SIE SEHR SCHNELL REAGIEREN, DAMIT MAX NICHT ÜBERFAHREN WIRD.

#### ALLROUND-SOFTWARE

Melania Rutner



von allem etwas für jeden was

Im Neckartal 150 78628 Rottweil

ISDN Tel. 0741-57605 ISDN Fax 0741-57605

Jetzt kommt's dicke!!!

Teleinfo Spezial CD DM 35.-

Detemedien
CD
Gelbe Seiten
Gesamtdeutschland
DM 69.-

Determedien CD Vorwahl u. Telefontarife DM 19 95

\* Wir bieten über 3000 Artikel in unserem Sortiment an

> \* Alle Preise incl. Porto u. Verpackung

\* Fordern Sie kostenlos unser Infomaterial an

#### Auf einen Blick:

- Hotel mit Inspektor/Max
   Zeitungsredaktion/
- Adda • Friedhof/Max
- Dr. Dramish • Dr. Dramish/Adda
- die Elsternmelodie • Cafeteria/Trickspieler
- Institut • Fragen und Antworten

#### Hotel mit Inspektor/Max

Kaum war ich in meinen Zimmer wurde mir schon Tospektor van Dale angekündigt. Es blieb nur wenig Zeit, die belastenden Gegenstände aus meinen Taschen verschwinden zu lassen. Ich kleckste die Tinte auf Marcos Dokument und versteckte die Pille zwischen den Ronhons in der Schale auf dem Nachttisch, Jetzt mußte noch der falsche Polizeiausweis verschwinden. Ich öffnete das Barschränkchen und nahm die Whiskyflasche heraus. Den Ausweis schob ich unter das Flaschenetikett. Das war knapp, van Dale erschien und filzte mich gründlich. Er konnte zwar nichts Belastendes finden, nahm mich aber trotzdem mit. Als er seinen Kofferraum öffnete, kippte ich den Inhalt des Tintenfläschchens auf seine Decke im Inneren und knallte ihm, als er sich über die Decke beugte, den Kofferraumdeckel auf den Schädel, Schnell verstaute ich ihn im Inneren und schloß die Klappe. Ich hatte wieder etwas Zeit gewonnen.

#### Zeitungsredaktion/Adda

Adda war in der Redaktion angekommen. Inspektor van Dale war da. Was nun? Sie nahm die Briefe von der Postablage, steckte den Klebestift ein und ging hinüber zur Kaffee-Ecke, wo sie Wasser erhitzte. Über dem Wasserdampf öffnete sie einen der Briefumschläge, steckte meine Nachricht an Freddy in den Umschlag und klehte diesen mit dem Klehestift wieder zu. Habe ich schon erwähnt, daß diese Frau Köpfchen hat? Nun bestand keine Gefahr mehr, Adda konnte în Freddys Büro gehen und gefahrlos van Dale begegnen. Sie gab meinem Kumpel die Post. Van Dale ließ sich ablenken, Adda warf die Schachtel mit Büroklammern um

und kniete sich genau vor ihm auf den Fußboden, um selbige aufzusammeln, wobei sie von van Dale sehr interessiert heobachtet wurde. Zeit genug für Freddy das grüne Dossier in van Dales Regenmantel verschwinden zu lassen. Freddy forderte sie auf. Kaffee zu kochen. Adda verließ das Zimmer, kochte Kaffee, ging mit dem Tablett und dem dampfenden Gehräu wieder in das Riiro und kippte unverfroren den Kaffee über van Dales Regenmantel, Sie nahm diesen an sich, verließ das Büro, durchstöberte die Taschen, fand eine Visitenkarte. die Bonhons und das Dossier und machte, daß sie weokam. Ich wartete auf der Straße auf sie. Wir beschlossen, weiter getrennt vorzugehen.

#### Friedhof/Max

Am Friedhof angekommen, gab ich dem Fahrer von Marcos 'Witwe einen Schluck aus meiner Whisky-Flasche, was ihn gesprächig machte. Ich ging dann weiter zur Beerdigung und entdeckte, daß Dr. Dramish nur einen Handschuh bei sich hatte Hmm, ob der andere wohl in ihrem Auto ist? Ich verließ den Friedhof und fand, zwischen zwei anderen Wagen geparkt, ein Auto, auf dessen Beifahrersitz ein Handschuh lag - Dr. Dramishs Wagen, Durch den Kofferraum kletterte ich hinein, nahm die im Handschuhfach liegende Partitur und das Fläschchen, das ich gleich in meinen Whisky kippte, an mich, benutzte den Schlüsselanhänger, um die Luft aus dem Hinterreifen zu lassen, und ging zurück zu Marcos' Chauffeur. Wieder bekam er einen Schluck, doch diesmal schlummerte er selig ein. Dr. Dramish konnte nicht mehr selber fahren, der Chauffeur war außer Gefecht, und so hatte ich für Adda wertvolle Zeit gewonnen.

#### Dr. Dramish/Adda

Vor dem Laboreingang hob Adda einen Holzstock auf, drückte eines der Bonbons darauf und stocherte mit dem klebrigen Teil im Briefkasten herum, bis sie einen Briefumschlag hochziehen konn-





ERST WENN SIE ALLE DREI KAMERAS ENTDECKT HABEN, KÖNNEN SIE DEN SCHLÜSSEL ZUM LABOR AUS DEM ELSTERNEST HOLEN,

te. Den darin befindlichen Brief der Versicherungsgesellschaft las sie sich interessiert durch. Elegant schwang sie sich über den Zaun und gelangte so in den Garten, wo sie mit einem am Baum hängenden Fernglas zunächst die Gegend auskundschaftete. Sie entdeckte alle drei Überwachungskameras und ein Elsternest, aus dem sie einen kleinen Schlüssel stibitzen konnte, mit dem sich die Hintertür öffnen ließ. Adda befand sich nun im

Vorraum des Labors, wo sie ihre Taschen füllen konnte. Von der Maske nahm sie eine Brille, aus der Schublade ein Aufnahmegerät und aus dem Papierkorb kramte sie ein Steckkabel und Papierstückchen eines zerrissenen Plans. Im Garten nahm sie mit dem Rekorder die Elsternmelodie auf und kehrte zurück zur Labortür. Hier benutze sie die Brille auf dem Tastencodefeld, um die darauf abgebildeten Zahlen sichtbar zu machen.





MIT DER BRILLE MACHEN SIE DIE ZAHLEN SICHTBAR. MIT HILFE DER PARTITUR ÜBERSETZEN SIE DIE NOTEN IN BUCHSTABEN

Sie spielte die Elsternmelodie ab und sah sich die Partitur genauer an - hmm, auf der Rückseite konnte sie die den Noten zugeordneten Buchstaben ablesen und die Elsternmelodie nun in Buchstaben umwandeln: F.F.F.G. G F E D. Sie gab den Code ein. die Tür ging auf, und der Weg ins Labor war frei. Aus dem herumliegenden Kittel holte Adda eine Isolierzange, mit der sie das nicht geschützte Kabel oben rechts vom kleinen Sicherheitsschrank bearbeitete und dann mit dem Steckkabel daran einen Kurzschluß verursachte, was den Sicherheitsschrank aufspringen ließ. Vorsichtig nahm sie die Mikrofilme heraus und legte sie unter das Mikroskop. Sie entzifferte die Buchstabenfolgen beider Mi-

#### Cafeteria/Trickspieler

krofilme und verließ das Labor.

Ich hatte viel nachzudenken. War

Adda eine Verräterin? Als ich ans Telefon gerufen wurde, hörte ich einen Schuß, blitzschnell ging ich in Deckung und rannte auf die Straße. Einer Eingebung folgend, warf ich die Brille in den nächstbesten Mülleimer und machte mich auf den Wen zum Billard-Club, Vor dem Club traf ich auf einen Trickspieler, der auch Marcos' Uhr unter seinen Sachen hatte. Ich mußte diese Uhr bekommen. Ich zeigte dem Typen van Dales Visitenkarte, Ich dreimal die Karo Dame finden. Mann, das war schwer. Als Belohnung erhielt ich Marcos ' Uhr und

Clubs. Ich schaute mir das Geheimdokument aus Marcos' Büro genauer an - ha, da war sie, die Kombination für das Türschloß: 4 2 1. Ich benutzte einen der beiden Schlüssel, um die einzelnen Schlüsses, um die einzelnen Schlüsses so oft umzuschließen, wie es die Kombination verlangte. Die Tür ging auf, rich holte mie eine von Lagranges Waffen, erledigte die Killer und befreite Adda. Meine Zweifel wuchsen trotzdem.

Ich war nun ganz allein und he-

#### Institut

fand mich vor einer geschlossenen Tür im Institut. Ich nahm den Taschenwecker an mich und beobachte rechts von der Tijr durch ein Fenster Dr. Dramish und Kevork. Ich legte den Taschenwecker auf den Fenstersims und ging zur Tür. Als der Wecker klingelte, riß ich die Tür auf und ging in das Zimmer. Mit dem Messer hielt ich Kevork in Schach und lauschte dem Geständnis von Dr. Dramish, Kevork riß sich los, erschoß die Ärztin und schloß uns ein. Ich merkte mir die letzten Worte der Ärztin und das X. das sie auf den Boden malte, benutzte schnell den Ma-

#### FRAGEN UND ANTWORTEN



Es gelingt mir nicht, das Spiel zu installieren. Jedesmal, wenn ich das Setup aufrufe, erhalte ich die Fehlermeldung "Schutzverletzung".

Es handett sich hierbei um einen Treiberkonflikt bei der Hardwareerkennung. Rufen Sie das Setup auf und beantworten Sie die Frage nach der automatischen Hardwareerkennung mit "nein".

Wieso kann ich während des Spiels keine anderen Tasks aufrufen?
Das Spiel fordert das Maximum an Arbeitsspeicher und läßt somit keine anderen Anwendungen zu.

Ich erhalte vor dem Laden immer wieder Grafikfehlermeldungen. Stellen Sie in der Systemsteuerung die Grafik auf  $800 \times 600$  High Color (16 Bit) ein.

Ich kann nur ein Item aufnehmen und es nicht im Inventar plazieren, warum?

warum: Sie haben die rechte Maustaste mit einer Funktion belegt. Rufen Sie das Maussteuerfeld auf und geben Sie als Belegung für die rechte Maustaste "keine" an.

Das Spiel erlaubt nur so wenige Savegames, reichen die aus?

Eigentlich brauchen Sie gar keine Spielstände zu speichern. Sie können über die Liste jeden beliebigen Abschnitt des Gesamtspiels einladen oder aber auch ab der letzten Sequenz weiterspielen. Selbst wenn Ihr Rechner hängenbleibt und neu gestartet werden muß, merkt sich das Spiel den Spielstand.

Wie bekomme ich an der Konsole heraus, welche Steckkarte die richtige ist?

Investieren Sie einen Joker. Dieser verrät Ihnen, woran Sie erkennen, welche Module aktiv sind.



ווו

#### SEIGLETIES URBAN RUNNER



aneten an der Schließanlage und wurde von Adda durch die nun offene Tür in die Freiheit gezogen. Wir beschlossen, uns nun dem Herzstiick von Flite zu widmen.

#### Geheimsaal

Vor dem Geheimsaal standen wir wieder einmal vor einem codierten Schloß. Wir bemerkten die Ähnlichkeit mit einer Uhr und schauten uns Marcos' Uhr genauer an. Ich zog am Stellrad, das Gehäuse offnete sich. Nun nahm ich das Stellrad heraus und drückte es auf die Mitte der Uhr alle Zeiger gingen auf 12. Ich steckte das Stellrad wieder zurück in das Loch, drehte die Uhr um und drehte den inneren Kranz, bis drei kleine Zapfen erschienen. Beim Drehen des äußeren Kranzes rastete die Markierung an einem der Zapfen ein. Ich drehte noch zweimal den äußeren Kranz. drückte einmal auf das Stellrad, die Uhr drehte sich und ließ jetzt auf der Frontseite vier Ziffern erkennen. Ich drückte nochmals das Stellrad zum Schließen des

Wir hefanden uns nun in einem Schaltraum, Adda durchsuchte alles genauestes und fand in den Schubladen einen Laser, eine Fernstenerung und hinter dem Tisch einen Insektizidsprüher Sie stellte auf der Fernbedienung den Code A 2 ein, bestätigte diesen und schob die Fernbedienung in deren Lesegerät links neben der Eingangstür, Wrumm in einem der Nehenzimmer hatte eine Explosion stattgefunden, der Inspektor war Vergangenheit. Bald darauf erschien Kevork aus einem der Nebenzimmer, den Adda mit dem Insektizidsprüher außer Gefecht setzte. Den dann auftauchenden fetten Killer erledigte sie mit dem Taschenlaser. Leider hatte Kevork noch Kraft genug. Adda zu verletzen (oder zu töten, wie's beliebt). Ich durchsuchte Kevorks Hosentasche und fand auch bei ihm einen Schlüssel.

#### Konsole

Nun nahm ich mir die Konsole von und schaltete sie zunächst oben rechts ein. Aus Addas Handtasche nahm ich die Panierfetzen und setzte sie wieder zusammen mühsame Angelegenheit, Danach drückte ich die Rückgabeknöpfe und suchte die zum Plan passende Karte. Es war die vierte von links. Auf der Karte waren die Module S2, S3 und S6 belegt (Joker!). Ich steckte die Karte in das



UNTER DER "LUPE" MUSSEN SIE DIE UHR SCHARFSTELLEN UND SIE DANN IN DEN HOHLRAUM DES TÜRSCHLOSSES EINSETZEN.

#### BUG-REPORT

Bis auf Schwierigkeiten bei der Installation und dem zeitweise etwas wackeligen Mauszeiger - auch auf schnellen Rechnern - gibt es erfreulicherweise keine Bugs zu bemängeln.





ZUNACHST MUSSEN SIE DEN ZERRISSENEN PLAN ZUSAM-MENSETZEN. DIE CODES GEBEN SIE DANN NACHEINANDER EIN UND BESTÄTIGEN SIE MIT DEN SCHLUSSELN EINZELN.

eine Zahlenleiste. Nun mußte ich die Codes eingeben. Ich hatte die römischen Zahlen und mußte sie zunächst ühersetzen: MIV = 1004, CLI = 151, X = 10, So - ich gab die Zahl 1004 ein, nahm Tony Marcos' Schlüssel und steckte ihn in den Schlitz, dann die 151 mit Paul Lagranges und die 10

mit Lev Kevorks Schlijssel, Das Videoband stoppte. Ich nahm es heraus und machte, daß ich wegkam. Raten sie mal, wer mich vom Dach holte - DD. Von ihm erfuhr ich auch warum ich um mein Leben rennen mußte.

Andrea von der Ohe





AM ENDE ERSCHEINT DO ALS LEBENSRETTER UND BEANTWORTET ALLE NOCH OFFENEN FRAGEN.



Versand Service Cambil

PC/IBM-Disketten

DI ANC. JOS THO F MAGIC KOMPL DT ISTO ADVANTAGE 2300 BLO-PUNKTÓ, K.DT 59,90 ISTO GICEON KOMPL DT 35 TO PC SCHACHSCHULE KOMPL OT 37 YC KOMPL DE TSCH POSITION KOMPL DEUTSCH

CD-ROM-GAMES TRA PINBALL & MAUSMATTE USKETEER KOMPL DT UEST

ROSS THE PHINE KOMPL, OT SEERPA TION SOCCER KOMPL DELTSCH FER LVE - LUCAS ARTS - ENGL VERS & 84 D. LONGSOW KOMPL DT (DRIGH) & BUCKS DTANLETUNG HAVOC CONTROLLER POWER

HE DARK TRILOGY 1-3 KOMI ARCADE KOMPL DEUTSCH 61-1865 KOMPL DEUTSCH MPIRES KOMPL DEUTSCH

WINNERS GOLD COLLECTION WANNERS PLATINUM COLLECTION YO NO THE MIDWAY DT. ANLERTUNG UP. THE PLUE PLUE S 1 DT. ANLERTUNG HENTS PLUCH KOMPL. DT. \$

HOMENTS FLUCH NAME OF THE PROPERTY OF THE PROPERTY OF ANALITUNG THE PROPERTY OF THE PROPERTY O

GROUND GETTYSBURG (EMPINE)
ES NI TIME (OGP)
LS BUTTHEAD WITH, STURDINY DT AND
LOA SYNDROM KOMP, DT
KOMP, DT
P BROTHERS COLLECTION DT AND
LISS KOMP, DT

COMPL DT
JEAD TO KOMPL DT
JEAD TO KOMPL DT
SLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL DT
VO STEEL IF DT ANLETTUNG
VO STEEL A DEUTSCHE ANLETTUNG
R Z KOMPL DEUTSCH

2 KOMPL DEUTSCH RIVER + STORMOVIK SU 25 BUNDLE RS AT WAR COMPLETE ISSG

QUEROR AD 1988 KOMPL OT QUEST OF THE NEW WORLD KOMPL DT. NURS SHOCK OT ANLETUNG POER NO RENORSE - KOMPL OT

PATROL
F TENTACLE -M MANSION I KOMPL DT
H GATE DT ANLETUNG 
HKEEP AD & D DT ANLETUNG 
SPICE NINE DT ANLETUNG N V ANER & EXTRA LEVELS KOMPL OF EDER KOMPL OT THE WORLD TO THE WORLD BYT OF AN L
BYT OF AN L
BYT S OF THE WORLD BYT S OF THE WORLD WORD WORLD WOR

D FIST KOMPL DT

BOW KOMPL DOUTSCH DSSE SCHLACHT - KPL DT

SE REISE - KOMPL OT MPL DEUTSCH W KOMPL DEUTSCH
KOMPL DEUTSCH
HWUNG OST KOMPL DEUTSCH
HWUNG OST KOMPL DEUTSCH

TRAYA, AT KHONDOR KOMPL DELITSCH N'STAL CALIBURN IFLIPPERI DT ANL EATH OR GLORY KOMPL DEUTSCH

E POSITION KOMPL DEUTSCH NION KOMPL OT STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5°

# CD-ROM-GAMES PANTASY GENERAL - SSI -FERS ATMACH KOMIPL DY PELSS OF GLORY KOMPL DY PEAS SOCIED BY KOMPL DY PEAS SOCIED BY KOMPL DY PLASH SOCIED BY KOMPL DY PLASH SOCIED BY KOMPL DY PLASH SOCIED BY AMAZOR WIGH KOMPL DY PLASH SHALLATOR ST INCL. PARIS & NEW YOR PUSHY JUNISHELLATOR ST INCL. PARIS & NEW YOR PUSHY JUNISHIELD KOMPL DY PLOSH URLANDED NORTH TO THE ARMY YOR COURSELLAND STANDING TO NORTH TO THE COURSELLAND STANDING TO ALL TO THE COURSE COURSE TO THE COURSE COURSE OF THE COURSE COURSE OF THE COURSE COURSE OF THE COURS PRIX MANAGER MINES KOMPL DT DBALL 5 POON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION PICKI IKARIONI KOMPL DT DES OF MIGHT & MAGIC KOMPL DEUTSCH KINGE OF THE 188 HE WAS COMMENTED THE STATE OF THE STATE I'''LE BIG ADVENTURE CLASSICS KOMPL DT .CADED DT ANLEITUNG .COEFUNNER NETWORK KOWPL DEUTSCH OSTIEDEN KOMP. DT 12 KOMP. DEUTSCH (SERRA) DT-UAR MITTHAUS SUBPRISOCCER KOMP. DT DT-UAR METHAUS SUBPRISOCCER KOMP. DT DT-UAR ARTS HOO-VIEW BKI. INBUM. JONESS A: LCAS ARTS TOP ADVENTURE BKI. INDV 4; - DAY D TENTACLE MONGHEY SILANDS II MORI OF ENDORIA KOMPL. DEUTSCH AGRIC OF ENDORIA KOMPL. DEUTSCH 69.00 MARIE OF BERGER SOUTH OUTDOOR MARIE A GENERAL COLLEGE, AND ASSESSED FINANCIA COLLEGE, AND ASSESSED FINANCIA COLLEGE, AND ASSESSED MARIE A COLLEGE MARIE A

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54 E-Mail: 100255.1073@compuserve.com BESTELLANNAHME: MO.-DO. 900-1800, FR. 900-1700 Laden in KASSEL Laden in AUGSBURG Karolinenstraße/Ecke Karistraße Fünffensterstraße 9 Mo.-Fr. 900-1300 + 1330-1800 -Fr. 900-1800, Sa. 1000-1400 Uhr \$a. 900-1200 Uhr Versand in Österreich 027 63/20 47 - Fax 027 63/20 31 Mo. - Fr. 9.00-17.00 Uhr nungsmodus; DM : 65 = DM x8 CD-ROM-GAMES CD-ROM-GAMES FIX - TACTICAL FIGHTER EXPERI MEK KOMPL DT WIN FISHING 95 DT ANLEITUNG DM & JERRY KOMPL DT DP GUN JIRE AT WILL FINGL VI CHEAT SENERAL II INCL. MAP EDIT/SCENARIO SA TOUR DOLF 486 & FIFA BYT, BOOGER KANTASMAGORIA (BIERRA) NBALL 3 D VOR 21 81 CENTURY) DT. ANL. VBALL 95 MAIOS; FULL TET ANTENNAMENT MUST AND A FIRST SOCIOES ANTENNAMENT MUST AND ANTENNAMENT AND ANTE POUL CHAINDER OF THE TOTAL TO THE TOTAL TO THE TOTAL THE TOTAL TO THE TOTAL TO THE TOTAL THE TOT US NAVY FIGHTER GOLD VIRTUAL KARTS DT. ANLEITLING OWNTUM GATE

OWES FOR GLOWY

ALGO TO ALLETINA

RACO TO ALLETINA

RACO TO ALLETINA

RACO TO ALLETINA

FOR TRANSET & KOURL OT

AN TRANSET & KOURL OT

AN TRANSET & KOURL OT

AN TRANSET & KOURL OT

AND TO ALLETINA

REGISTED OF CHICAGO TO ANETHUM

REGISTED OF CHICAGO

REG

FLUSH PINBALL DT ANLETUNG

SHADOW OF THE SERPENT RIDERS

TO A STATE OF THE STATE OF THE

PL DEUTSCH SHI CITY 2000 INCL. MAUSMATTE SMI CLASSICS 2 INCL. SMI FARM / BM EARTH /

WAR AT SEA COLLECTION TOOP, WARCRAFT DRKS & HUMANS KOMPL DT. WARCRAFT I NEUE EVELS & ADD-ONS WARCRAFT II INCL. LOSCHGSBUCH K. D. WARGAME COLLECTION -SSI WARHAMMER: DARK CRUSADER WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D. AGADEMY GLASSICS A'COM TERROR FROM THE DEEP KOMPL DE CD-ROM-MULTIMEDIA KOMPL DT KOMPACT VERLAGI IMAS BLAJER ADLER LOVE VISION INTLAKT TECHNO-SZENE-PL LE LOUVRE - GEMÂLDE & PALAST - KOMPL WONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF THE

PC-Soundkarten/Zubehör

= BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrhum vorbehalten - Prisehkts nur solenge Vorrat reicht! - Versandkosten. Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 9,00, Austandr Nur Vorkasse gegen Euroscheidt + DM 200 Versand Auch bei Vorkasse inferd nur Euroscheidt + DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfe-tung versande versande versande versande versande versande versande versandkosten versande versa

CX PACK URNAMENT DT ANLECTUNG 96 OT AN.
SEED D' HANDBUCH
OCKEY 96 OT HANB
ASSICS D' ANLE-TUNG
NSEL PACING D' ANL



Auf einen Blick

• 1. Mission

Mit dem Expansion Pack liefert Blizzard den Nachschub für alle Fantasy-Fans des Echtzeit-Strategie-Genres. Im ersten Teil unserer Komplettlösung lösen wir für Sie alle Missionen der Menschen, Aus Zeitaründen müssen wir Sie bei den Ork-Feldzügen - untvpisch für PC Action auf die nächste Ausgabe vertrösten.

#### Grundsätzliches

Da sich weder Truppen, Gebäude, Schiffe noch Waffen-Upgrades verändert haben, braucht der WC 2-Spieler in keiner Weise umdenken. Natürlich gibt es wieder die unterschiedlichsten Strategien und Taktiken, um ein Szenanio zu gewinnen. Da sich der Feind nicht immer gleich verhält, kanne sin sel-

tenen Fällen

## WARCRAFT

vorkommen, daß Sie hin und wieder von unseren Tips abweichend reagieren müssen. An der Gegnerintelligenz hat sich (leider) nichts geändert. Man kann also (fast) iedes Szenario, bei dem es darauf ankommt, den eigenen Stiltznunkt auszubauen, wesentlich leichter gewinnen, wenn man herausfindet, aus welcher Richtung in erster Linie die Angriffe kommen. Baut man dann an entsprechender Stelle einige Türme, hinter die man Bogenschützen und/oder Ballistas postiert, ist die Schlacht schon halb gewonnen. Wie gehabt, versteht es die KI kaum, Großangriffe zu organisieren: es erscheinen deshalb immer wieder kleine Trupps, die eher lästig als bedrohlich sind. Auf diese Weise blutet der Feind langsam aus und kann später relativ mühelos überrannt werden. Auch eine andere schon seinerzeit sehr beklagte "Dummheit" der KI erleichtert einem das Siegen enorm: Der verschwenderische Umgang mit Arbeitern, die der Computergegner unbedingt an einen Ort schicken möchte, an dem schon die Truppen des Spielers stehen. Hat man so einen "death-trail" einmal entdeckt. kann man mit wenig Aufwand einen Arbeiter nach dem an-

einen Arbeiter nach dem anderen abschlachten. Der Computer rekrutiert immer neue und vergibt somit seine Gold-Ressourcen für nichts und wieder nichts. Durch forstgesetzte Angriffe mit kleinen Trupps, die nichts bringen außer Verlussen und Kosten.

bringt er sich oft um den letzten Pfennig, weshalb man beim entscheidenden Vorstoß auf sein Gebiet oft auf mehr oder weniger entvölkerte Städte stößt. Obwohl so ein Sieg dann fast schon witzlos ist, muß man handeln, da es andersherum auch nicht lustig wäre, wenn der Feind das gesamte Gold aus der einzigen eigenen Mine abschleppen würde. Im Verlauf der folgenden Erläuterungen wird des öfteren empfohlen, eine "Verteidigungsstellung" einzunehmen. Damit ist gemeint, daß die Truppe in zwei eng aneinanderstehenden Reihen aufgestellt wird, wobei die Nahkämpfer in der ersten Reihe und die Fernwaffen-Kämpfer in der zweiten Reihe nostiert sind. Der "Lock-Trick" funktioniert nun so: Ein Ritter reitet zum Feind hin. Sobald sich dieser in Bewegung setzt, macht er kehrt und begibt sich zurück zu der Verteidigungslinie, wo der nachfolgende Feind bereits durch die Fernwaffen geschwächt wird, bevor er auf die erste Reihe der Kämpfer trifft. Auf diese Weise lassen sich sehr einfach auch stark bewachte Stützpunkte mit relativ kleinen Truppen einnehmen, da immer nur

> die Kämpfer, in deren Sichtbereich man eindringt, folgen werden. Damit die Kämpfer

durch übereifriges Verfolgen flüchtender Feinde das Konzept nicht ins Gegenteil verkehren, empfiehlt es sich, vorher durch den "Stellung halten"-Befehl derartige Eigenmächtigkeiten zu unterbinden.

#### 1. Mission:

Retten Sie die Helden Allerla, Danath und Turalyon und bringen Sie diese in den roten Kreis!



Kämpfern und Bogenschützen im Südosten (SO) der Karte. Die elfische Heldin Alleria ist bereits Mitglied Threr Truppe. Da keine zusätzlichen Truppen rekrutiert werden können, empfiehlt sich ein sehr bedachtes, schrittweises Vorgehen. Zunächst zieht die gesamte Einheit in ziemlich gerader Linie nach Norden (N). Etwa in der Mitte des östlichen Kartenrandes hefindet sich eine Ballista, die zu erobern ist, sobald die bewachenden Grunzer und Axtwerfer ausgeschaltet wurden. Derart verstärkt geht es weiter nach N, wo Sie auf einen

Teil einer menschlichen Siedlung stoßen. Sofort nachdem Sie diesen Ortsteil entdeckt

## EXPANSION SET

che Oger, Grunzer und Axtwerfer die Gebäude und die heiden Arbeiter an. Dies missen Sie schnellstens unterbinden, da Sie keine Möglichkeit erhalten, neue Arbeiter zu rekrutieren. Sie finden eine Werft, eine Raffinerie und einige Farmen, jedoch keine Sägemühle oder gar ein Haupthaus, Nachdem Sie aber über den Fluß setzen müssen, werden Sie eine Fähre brauchen, wofür Ihr derzeitiger Holzbestand nicht ausreicht. Zunächst schicken Sie einen Ritter (Schnelligkeit) ans Ufer und lassen ihn daran entlang nach Westen (W) reiten. Er wird bald einen Zerstörer entdecken, sich in Sicherheit bringen und die Zerstörung des Schiffes an die Ballista delegieren. Anschließend setzt er seinen Ritt fort, bis er den Kampfpott sichtet: wiederum kein Thema für die Ballista, da ihre Reichweite der der Schiffe überlegen ist. So. auf dem Wasser befindet sich nun nur noch eine leere Ork-Fähre, die Sie später versenken. Der weitere Weg nach W wird durch eine massive Felsbarriere versperrt, Zusammen mit der Ballista zieht der gesamte Trupp diese Barriere entlang nach Süden, Mit etwas Glück entdecken Sie einige Oger und Axtwerfer, die wieder von der Ballista über die Felsen hinweg zerstört werden können. Ziemlich genau in der Mitte der Karte befindet sich der zweite Ortsteil mit dem benötigten Sägewerk. Der ganze Trupp zieht sich nun wieder zur Werft zurück. wo bald darauf eine Fähre fertiggestellt ist. Mit dieser wird genaunach N übergesetzt, Einige Skelette versuchen. Sie aufzuhalten, was natürlich kein Problem darstellt. Gleich darauf treffen Sie auf Turalyon, den Paladin, der neben einer Kirche auf Sie wartet. Dort wird auch gleich der Forschungsauftrag "Ritter zu Paladin" erteilt, und schon können Ihre Ritter alle Wunden nach und nach heilen. Mit der genesenen Truppe setzen Sie wieder über und begeben sich auf die Suche nach dem dritten Helden. der im SW wartet. Auf dem Weg

dahin, südlich von der Sägemühle nach W. begegnen Thrien noch einige Oger und Axtwerfer, und, was wesentlich gefährlicher ist, ein Todesritter. Wenn man sich vorsichtig vorwärtsbewegt, erhöht sich jedoch die "Erstschlagchance". Tief im SW wartet der Kämpfer Danath neben einem Bauernhof. Wo ist aber der rote Kreis? Ein Blick auf die Karte zeigt, daß er nur noch im NW sein kann, weshalb Sie die Truppe (sehr vorsichtig) dort am Strand abladen, Einige Schritte ins Landesinnere bewirken sofort den Angriff einer Skelett-Truppe. Dahinter befinden sich iedoch zwei Wachtürme, also Vorsicht, daß Ihre Kämpfer nicht übereifrig in ihr Verderben stürzen und sich die Ballista, für die derlei Aufgaben Routinesache sind, vor Langeweile ertränkt. Noch ist iedoch nicht absolute Sicherheit gewährleistet, da sich etwas östlich der Wachtürme ein weiterer Todesritter aufhält. Auch hier läßt sich der Schaden enorm begrenzen, wenn Sie diesen zuerst entdecken und einen Paladin mit dem Exorzismus beauftragen. Ganz im NW finden Sie schließlich einen weiteren Ortsteil mit dem Kreis, Die Helden hinein, die Fanfare erklingt, der erste Sieg gehört Ihnen.

#### 2. Mission: Vernichten Sie alle Feinde: Danath muß überleben



Es beginnt grausam: Hilflos werden Sie Zeuge, wie entfesselte Orks eine Ihrer Städte zerstören. Ein Eingreifen wäre jedoch reiner Selbstmord, weshalb Sie Ihren Stützpunkt im SW errichten, Der



EINE VERTEIDIGUNGSSTELLUNG: DIE KÄMPFER VORNE, DIE ELFEN IN DER ZWEITEN REIHE, SCHIFFE SICHERN NACH HINTEN

auf, wobei sich folgendes Bild ergibt: Nach N sind Sie durch einen Wald geschützt, der lediglich nach W eine schmale Passage offenläßt. durch die nördlich von Ihnen stehende Feinde eindringen können Diese Passage wird durch zwei Wachtürme abgesichert. Das bedeutet, daß die umherstehenden Arbeiter sofort voll damit beschäftigt sind, die mitgebrachten Rohstoffe zu verbauen: In die Passage die besagten Türme, eine Schmiede, ein Haupthaus, eine Kaserne und natürlich ein Sägewerk, Sobald das steht, können die Türme zu eben den benötigten Wachtürmen ausgebaut werden. Ziemlich am Anfang kommt aus dieser Richtung ein Angriff durch einige Oger, weshalb Sie Thre Truppen zunächst dort zusammenziehen. Sobald dies geklärt ist, werden die Oger, die östlich zwischen Ihnen und der Goldmine (80,000,-) stehen, abgeschlachtet. So, nun kann folgendes passieren: Die im SO stationierten Orks schicken Drachen. jeweils zwei, um Arbeiter zu jagen. Sollte dies der Fall sein, müssen weitere Wachtürme nach SO hin gebaut werden, die mit dazwischen zu postierenden Elfen dieser Bedrohung Einhalt gebieten. In diesem Szenario werden keine Greifenreiter zur Verfügung stehen, was bedeutet, daß Sie sich

bis zu dem Zeitpunkt, an dem alle

Flugapparat klärt die Umgebung

Bauwerke stehen und mit dem kontinuierlichen Ausbau der Truppe begonnen werden kann, nur so vor der frühzeitigen Zerstörung retten können. Aber es kann auch sein, daß überhaupt kein Drache erscheint, was Ihr Dasein enorm erleichtert. In diesem Falle müssen Sie sich nach Westen hin nur bei der Goldmine absichern, wo zwei Wachtürme errichtet und einige Elfen stationiert werden. Aus nicht nachvollziehbaren Gründen versucht der Computer nämlich sehr bald. Thre Goldmine auszubeuten und schickt Hunderte von Arbeitern in den sicheren Tod. Sobald man einige Magier rekrutiert hat und der Meteorzauber zur Verfügung steht, ist alles Routine: Die Passage nach N wird noch durch einen weiteren Turm, einige Ballistas und Elfen verstärkt. Ein oder zwei Paladine bekämpfen frühzeitig vereinzelt auftretende orkische Katapulte und greifen ansonsten nur im Notfall ein. Die meisten Gegner kommen nicht mal an die Türme heran, insbesondere wenn die ersten Upgrades für Pfeile, Bögen und Elfenranger Verwendung finden. Den Rest der Truppe, also einige Elfen(ranger), Paladine und zwei Magier stationieren Sie hinter den Türmen bei der Goldmine, Nun "locken" Sie den Feind wieder, indem Sie einen Berittenen hinschicken, warten, bis der Feind zur Verfolgung ansetzt, um dann den

#### SPICE STIPS WARCRAFT 2 EXPANSION SET



einen Blick:

- 3. Mission 4 Mission
- 5. Mission 6. Mission

Reiter zurückzubeordern. Die Feinde erwartet ein Geschoßhagel von Türmen und Elfen, die voranstürmenden Oger werden von den Magiern gezielt zu armen Schweinen degradiert, und schon ist es vorbei. Die Wachtürme sind wieder keine Herausforderung für die Ballistas, womit zunächst die Revanche für die zu Beginn zerstörte Stadt erfolgt. Die Siedlung im SW wird ähnlich angegangen, wobei ein vorgeschobener Wachturm zunächst endlich Arbeit für Thre Zwergen-Demolierer darstellt Zeit, nach Norden zu blicken: Dort gilt es, zunächst einen Vorposten auszuheben, Routine: Wachpersonal weglocken, vernichten, Ballistas nach vorne. Wachtürme zerstören. Die Stadt im Norden greifen Sie von S und von O gleichzeitig an. Wie gesagt: Routine. Zugegeben: Wenn der Feind Drachen einsetzt, zieht sich alles etwas hin, da Sie Ihre Ressourcen in einige Wachtürme und viele Elfen investieren müssen. Die grund-

#### sich jedoch nicht. 3. Mission:

Zerstören Sie alle feindliche Burgen und Festungen: Turalvon muß lebend das Schwarze Portal erreichen.

sätzliche Vorgehensweise ändert



Sie finden sich im SW der Karte in einer befestigten kleinen Stadt wieder. Als erste Maßnahme werden sofort alle vorhandenen Tür-116 me zu Wachtürmen ausgebaut.

Das Hauntproblem wird sofort klar, wenn man die Goldmine näher betrachtet: Nur 30.000 .stehen zunächst zur Verfügung. Damit kann man zwar einiges anfangen, aber reichen wird das nicht. Während die Arheiter damit heschäftigt sind die Voraussetzungen für höhere Gebäude zu schaffen (Ställe, Ausbau der Burg zur Festung, Kirche usw.), erkunden Sie das nähere Gebiet. Aus Platz- und Geldgründen sollte hier auf den Bau eines Gnom-Erfinders verzichtet werden. Mit dem "heiligen Blick" des vorhandenen Paladins Turalvon läßt sich ausreichend Aufklärung betreiben. Im Westen stoßen Sie sehr schnell auf eine größere Siedlung der Feinde, von denen Sie auch schon einige Male angegriffen wurden. Klar, wenn Sie weiterkommen wollen, mussen die weg. Sobald Sie Ihre Ritter zu Paladinen befördern können, schicken Sie einen hin und wenden erneut die Lock-Taktik an. Das wiederholen Sie, bis die Ortschaft soldatenfrei ist. Für die anschließende Zerstörung der Stadt ist an sich nur eine Ballista nötig, die zunächst vorsichtig die Wachtürme beseitigt. Etwas nordwestlich von Threr Stadt entdecken Sie eine weitere Goldmine (ca. 65.000,-) mit einigen Ork-Gebäuden darum. Ein einsamer Arbeiter fällt dort Holz. Wieder ein Fall für eine Ballista, die Platz schafft. Dorthin schicken Sie nun einige Arbeiter, die zunächst das Gelände mit Wachtürmen absichern, da immer die Gefahr eines Drachenangriffs besteht. Auch hier wurden wieder völlig unterschiedliche Verläufe des Spieles festgestellt: In einem Fall wurde man relativ bald ständig von Drachen angegriffen, beim nächsten Versuch war kein einziger Drache zu sehen! Ebenso wurde der zweite Stützpunkt bei der Goldmine in einem Fall andauernd massiv von Trupos angegriffen, die mit Fähren anlandeten, im anderen Fall unterblieb dies völlig. Wie auch immer: Die Grundstrategie ändert sich nicht, wenngleich es ungemein schwieriger ist, wenn Sie dauernd gestört werden. Eines ist sicher: Der Computer mogelt hier nicht, was seine Goldreserven



DIE BALLISTA UND DAS KATAPULT (BERTREFFEN DIE REICHWEITE ALLER SCHIFFE UND TORANE

betrifft, Sobald ihm der Zaster 4. Mission: ausgeht, kann auch er keine Truppen mehr bauen. Wie auch immer: Sobald Ihr zweiter Stützpunkt konsolidiert ist, bauen Sie einen Hafen, schicken zwei oder drei Magier den Strand entlang und lassen sie mit ihrem Blizzard-Spruch alle erreichbaren Ziele auf der gegenüberliegenden Seite zerstören. Auf diese Weise erhalten Sie zumindest eine sichere Landezone, zu der Sie dann einige Ballistas und Paladine übersetzen, die den Rest dieser großen Insel klären. Durch die Aufklärung haben Sie das Schwarze Portal natürlich längst geortet. Das Problem dort sind die beiden Todesritter und die vier Wach- bzw. Kanonentürme. Eine Aufgabe für die Greifenreiter, die von Süden her angreifen, die beiden Bösen ausschalten und dann die Kanonentürme zerstören (an dieser Stelle sei daran erinnert, daß bei Angriffen von Greifenreitern und Drachen immer eine große Gefahr darin besteht, daß diese sich selbst verletzen, weil sie sich bei selbständiger Verfolgung beweglicher Ziele in die Schußbahnen ihrer Kollegen begeben. Also vorsichtig per Hand Angriffe dieser teuren Kameraden koordinieren). Anschließend kann man entweder mit Magiern oder Ballistas, die man südlich des Portals absetzt. die beiden hinteren Wachtürme beseitigen und den Paladin holen. Der Rest der Aufgabe besteht jetzt nur noch darin, die feindlichen Festungen zu schleifen, was wohl

keiner weiteren Anleitung bedarf.

Bauen Sie ein Schloß, um das Portal zu schützen, und vernichten Sie alle Feinde



Zum ersten Mal begibt sich Ihre Armee nun "auf die andere Seite". um den Krieg endlich in das Land derer zu tragen, die ihn auslösten und keine Ruhe geben wollen. Ihre Einheiten stehen um das Portal herum auf ziemlich verlorenen Posten, da weit und breit keine Goldmine auszumachen ist und außerdem von allen Seiten Angriffe drohen. Aus diesem Grunde marschiert die gesamte Truppe sofort nach O aus dem Torbereich heraus. um dann mit dem Ziel nach Süden zu schwenken, die dort bereits von dem Flugapparat lokalisierte Siedlung im Handstreich zu nehmen. Das gelingt auf Anhieb ohne nennenswerte Verluste. Nun heißt es schnell handeln, der Ort muß hefestigt werden. Nach Norden hin. etwas im NO der Siedlung, werden drei Türme gebaut und zu Wachtürmen aufgewertet, da von hier aus fortwährend Drachen angreifen werden. Von grob NW werden immer wieder Katapulte in Zweier- und Dreiergruppen angreifen, weshalb dort die Ritter stehen, die diese Bedrohungen weitab vor der Stadt bekämpfen. Unterstützung erhalten sie hierbei durch den einzelnen Greifenreiter. Übrigens: Was wie Pilze aussieht. sind die Bäume! Etwas westlich von der Stadt befindet sich eine weitere Goldmine, die bereits von den Clans ausgebeutet wird. Das ist natürlich nicht gut, weshalb schnell einige Ritter und Elfen dort Wache stehen sollten um die Arheiter des Feindes zu vernichten. Natürlich wird in der Zwischenzeit der Ort in jeder Hinsicht ausgebaut, damit Sie wieder die besseren Einheiten rekrutieren und die notwendigen Forschungen durchführen können. Über Gold braucht man sich wahrlich keine Gedanken machen: In der ortseigenen Mine stecken ca. 65.000.und in der daneben gut noch mal so viel. Sobald die zweite Goldmine besetzt ist, wenden sich die Angriffe der Katapulte gegen die dort stationierten Truppen, die zunehmend durch Greife, Bogenschiltzen und weitere Paladine verstärkt werden sollten. Sobald die Truppe stark genug ist, also aus ca. 6 -7 Paladinen und ebenso vielen Greifen besteht, kann der Ort westlich des Portals angegangen werden. Nachdem sehr viele Wach- und Kanonentürme in der Gegend herumstehen, ist dies eine Aufgabe für Magier und Ballistas. Die vereinzelt herumstehenden Oger und Trolle werden auf bewährte Weise weggelockt und umgebracht, damit die Spezialisten nicht unnötig gefährdet werden. Sobald dies geschafft ist, brau-

chen Sie nur eine kleine Rast einlegen, die Verwundeten heilen. und schon geht's weiter mit den letzten Siedlungen im NO, Im Prinzin ist hier ehenso zu verfahren wie mit dem Ort im Westen: Vorgeschobene Wachen weglocken, hinschlachten. Magier nach vorne. Sobald die vorderen Wachtürme beseitigt sind, können die Greife den Rest besorgen, wobei natürlich hevorzugt die Drachenhorste an der Reihe sind. Die Aktionen. die zur Vernichtung dieser Siedlung anzustrengen sind, werden etwas zahlreicher sein, da es viele Wach- und Kanonentürme gibt. Wenn Sie wollen, können Sie auch mit den reichlichen Goldund Holzreserven eine riesige Armee aufbauen und alles im Handstreich erledigen, das ist Geschmacksache

#### 5. Mission: Bauen Sie drei Häfen und vernichten Sie alle Ork-Häfen



Bisher dürfte dies die einfachste Mission sein, wie sich gleich zeigen wird: Sie befinden sich mit einer kleinen Truppe im äußersten NW. Da Sie keinen Flieger dabei haben, bewegen Sie sich auf gut Glück nach Süden und stoßen schnell auf eine kleine Ork-Siedlung, die im Handstreich genommen wird. Nach SW hin entdecken Sie eine Passage zwischen den Bäumen, die mit zwei oder drei Türmen abgesichert wird, die diesmal zu Kanonentürmen ausgebaut werden, da keine Luftangriffe zu befürchten sind. Aus dieser Richtung kommen auch schnell die ersten Angriffe, die aber mit den Einheiten leicht abzuwehren sind. Die Arbeiter errichten wieder alles was der Mensch so braucht. Holz ist genug da, nur die Goldmine ist mit knapp 40,000,- nicht das, was auf Dauer weiterbringt. Aber für den Moment reicht's. Nach Süden hin sollte man auch etwas aufpassen, da hier recht häufig Katapulte heranschleichen. Sobald Sie einen Flugapparat haben, stellen Sie fest, daß die Belästigungen von einem Dorf östlich unseres Stützpunktes kommen. Weiterhin findet sich im NO eine Goldmine mit ca. 30.000.-. etwas südöstlich davon noch eine. Bei näherer Betrachtung der Siedlung im Osten bemerken Sie, daß dort nicht sehr viel los ist. Wir schicken zwei oder drei Soldaten zu der Mine im NO. um eine eventuelle Ausbeutung durch den Feind zu verhindern. und rekrutieren inzwischen ca. 8 Paladine, zwei Ballistas und einen Magier (letzteren nur, weil's Spaß macht, unbedingt nötig ist er nicht). Nun geht's wieder wie gehabt: herumstehende Wachen weglocken, umbringen und mit dem Magier die Kanonentürme zerstören. Anschließend ca. sechs Paladine hinschicken und alles klar machen lassen, wobei wieder bevorzugt auf die Kasernen zu achten ist. Nun können alle nachkommen, da Sie an diesem Ort den zweiten Stützpunkt ausbauen. Die ersten beiden Häfen können neheneinander in der Bucht westlich des Ortes errichtet werden, einer iedoch nach Süden hin. Die Küste sollte mit einigen Kanonentürmen und Ballistas gesichert werden, da der Feind über eine recht ansehnliche Marine verfügt. Nun wird erst eine kleine U-Boot-Flotte gebaut, um damit eben diese Marine sowie die Ölbohrtürme schnellstmöglich

zu versenken bzw. niederzubren-



AN DIESEN BEFESTIGUNGS-ANLAGEN BEISST SICH DIE HORDE EIN UMS ANDERE MAL DIE ZÄHNE AUS.

nen. Eigentlich braucht man nicht mehr zu tun, als mit diesen U-Booten danach die Ork-Häfen zu vernichten; da Sie aber gründlich sind und überflüssige Verluste vermeiden wollen, hauen Sie auch noch eine Fähre und drei Schlachtschiffe. Mit der Fähre bringen Sie ca, sechs Paladine über die See nach Süden, um dort dem Treiben ein Ende zu bereiten. Mit den Schlachtschiffen schießen Sie auf der Insel im SW die Kanonentürme ab: wahrscheinlich versucht der dort befindliche Todesritter, ein wenig herumzuzaubern, was ihn iedoch in die Reichweite der Bordgeschütze bringt. Fatal für ihn. Wer mag, kann natürlich auch diese Insel noch "säubern"; notwendig ist es nicht, da nun, ohne Türme an der Küste, die U-Boote in Verein mit den Schlachtschiffen sehr schnell und zisikolos die restlichen Häfen zerstören können. womit diese Schlacht auch schon wieder entschieden wäre.

#### 6. Mission:

Vernichten Sie den Bleeding-Hollow-Clan (orange); Turalyon und Danath müssen anschließend in den roten Kreis zurückgebracht werden.



Ihre Truppe befindet sich im NO, neben dem roten Kreis, zu dem die Helden anschließend zurückgebracht werden müssen. Durch die zwei mitgebrachten Flieger checken Sie die Laœ: Südlich des



DER GIPFEL DER DUMMHEIT! SELBST FESTUNGEN SCHRECKEN DEN FEIND NICHT AB, DIE ARBEITER IN DEN TOD ZU SCHICKEN.

#### SPICE TIPS WARCRAFT 2 EXPANSION SET



Kanals ist ein relativ schwaches

Ork-Camp. Wenn Sie dieses einnähmen, hätten Sie zunächst Ruhe vor landgestützten Angriffen, da es von Wasser umgeben ist. Also wird die Truppe verladen und im SW dieses Dorfes an Land gesetzt. Die Marine fährt mit, um einschreiten zu können, falls andere Clans Sturmtrupps übersetzen wollen. Sie gliedern die Truppe am Strand so, daß ein Angriff aus Richtung des Dorfes abgefangen werden kann: Also Kämnfer und Ritter nach vorne. Elfen und Ballistas in die zweite Reihe. Durch einen Ritter locken Sie, gegebenenfalls mehrmals, die bewachenden Oger heraus, um den Ballistas die Möglichkeit zu geben, beide Kanonentürme auszuschalten. Sohald dies aeschehen ist, stürmen Sie den Ort und zerstören sofort die Kaserne, Die Arbeiter errichten zwischenzeitlich aleich wieder Türme, die zu Wachtürmen ausgebaut werden, da, wie die weitere Aufklärung zeigte, der Clan im Süden der Karte über Drachenhorte verfügt. Es werden auch bald, immer paarweise. Drachen geschickt, die entweder Schiffe angreifen und von den Zerstörern bekämpft werden, oder aber das Dorf angreifen. Da der Feind im Süden nicht über sehr viel Gold verfügt, ist ein Ende dieses Terrors abzusehen. Während des Aufbaus der Struktur werden immer wieder Sturmtrupps des schließlich zu vernichtenden Clans landen, die mit Ogern, Grunzern und Katapulten versuchen, Ihre Bemühungen zu vereiteln. Mit einigen weiteren Türmen am Ortseingang werden diese Versuche jedoch im Sande verlaufen. Es geht nun darum, schnellstmöglich einen Hafen und eine Erfinderwerkstatt zu erstellen, damit Sie einige U-Boote bauen können. Das tun Sie am besten westlich des Stütznunktes, da dort auch gleich eine

Ölguelle sprudelt. Auf die mitgebrachte Marine werden Sie nicht lange zählen können, da der orange Clan bald starke Flottenverbände schicken wird. Sobald Sie ca. drei U-Boote besitzen, bereiten Sie dem Ärgernis der Überfälle ein jähes Ende: Die nächste Fähre mit Truppen der Orks wird versenkt: anschließend die verbliebenen Schiffe, die Öltürme und schließlich die Häfen. Das alles geht sehr gut, man muß die U-Boote nur von Hand einweisen, damit sie nicht zu nahe an die Kanonentürme herankommen. Nun wird es richtig schön, da Sie jetzt in der Lage sind, alles in Ruhe auf- und auszubauen. Mit anderen Worten: De facto ist diese Schlacht schon gewonnen, zumal Sie im SO des Stützpunktes noch zwei weitere Goldminen vorfinden. Zusammen mit der des eroberten Ortes (ca. 62.000,-) verfügen Sie nun über weitere ca. 90.000 Taler. Befriedigt vernehmen Sie das Geräusch. wenn die Feinde ihre ausgebeuteten Minen einreißen; ein Blick auf die drei verbliebenen Dörfer zeigt, daß dort nicht mehr viel los ist An sich bräuchten Sie ietzt nur noch zwei Schlachtschiffe hauen. die die küstennahen Türme vernichten und eine Gruppe von Greifen rekrutieren, die die Reste des orangenen Clans zur Hölle schickt. Um die "Angelegenheit Orange" zu beschleunigen, kann noch ein Trupp Paladine mit zwei Ballistas übergesetzt werden, die dann bei der Zerstörung der orangen Gebäude mithelfen. Endlich werden die Helden Turalvon und Banath verladen und zu dem Kreis zurückgebracht. Das war's.

#### 7. Mission: Zerstören Sie den Drachen Deathwing und seine Burg; Khadgar, Alleria und Kurdran müssen überleben.





GUT ERWISCHT' GERADE. ALS DER FEIND DIESE MINE AUSBEU-TEN WOLLTE, TRAF UNSERE TRUPPE EIN.

Sie befinden sich, wieder vereint fördern etwas Öl (eine Quelle ist mit der Heldin Alleria, auf einer trostlosen Insel im Süden der Karte. Im 50 können Sie beobachten. wie eines Ihrer U-Boote gerade ein feindliches Schiff versenkt. Ein am Strand stehender Axtwerfer betrachtet den Vorgang höchst interessiert, kann jedoch nicht eingreifen. Verladen Sie Ihre Truppe in die beiden Fähren und geben Sie den Zerstörern die Order, den Troll umzubringen. Anschließend landen Sie und wandern vorsichtig nach Osten, wo Sie bald auf eine kleine Siedlung stoßen, die sofort erobert wird. In einem Gehege finden Sie einige Arbeiter und Elfen vor. Die Arbeiter beginnen sofort mit der Errichtung einer Sägemühle und eines Haupthauses. Die Elfen stellen Sie im Norden auf, da von dort Drachenangriffe zu erwarten sind. Die Paladine dahinter, damit sie im Notfall heilend eingreifen können. Nachdem Haupthaus und Sägewerk stehen, stellen Sie erstaunt fest, daß Sie nur noch Farmen und einen Hafen bauen können. Mit anderen Worten: Jeder einzelne Kämpfer ist unbedingt am Leben zu erhalten. da es keinen Ersatz gibt! Zum Glück können Sie Ihr Gold (nur 22,000.-) in lebenswichtige Ungrades der Pfeile investieren, um weitere Drachen effizienter zu bekämpfen. Der einzige Flugapparat ist sehr wichtig, da nur mit ihm feindliche U-Boote entdeckt werden können. Eine vorsichtige Aufklärung ergibt, daß die See von einigen Ork-Schiffen kontrolliert

wird. Nun bauen Sie den Hafen,

ganz in der Nähe) und bauen eine Flottille von etwa 8 Zerstörern, Sobald diese bereitstehen, schicken Sie diese mit dem Flugapparat auf die Reise nach Norden, Aufgrund Ihrer Übermacht ist die feindliche Flotte nebst dem einzigen U-Boot schnell versenkt. Mit den Zerstörern vernichten Sie nun alles, was von See aus erreichbar ist, insbesondere die Türme, damit später die Fähren mit der Truppe gefahrlos passieren können. Die weitere Aufklärung ergibt, daß noch mehr verbündete Truppen von Orks gefangengehalten werden, so auch der Greifenreiter-Held Kurdran. Um die Gehege herum stehen massenweise Skelette, weshalb sich ein sehr vorsichtiges Vorgehen empfiehlt. Befreien Sie zunächst die Gruppe im Norden.



MIT DIESER AUFSTELLUNG SOLLTEN SIE DIE NÖRDLICHE GRUPPE BEFREIEN

Nehmen Sie in Strandnähe eine Verteidigungsposition ein: ein Paladin reitet nun auf die Wachen des Geheges zu und lockt sie zu Ihrer Gruppe am Strand, die dann kurzen Prozeß machen kann. Das wird so oft wiederholt, bis die Gegend um das Gehege feindfrei ist und Sie Ihre Genossen befreien können. Bei dem etwa in der Mitte der Karte liegenden Käfig ist es etwas schwieriger, da hier zusätzlich zwei Kanonentürme und ein Katapult stehen, Keine Frage: Die Türme sind ein gefundenes Fressen für den Magier Khadgar, der gottlob den Meteor-Spruch beherrscht. Aber erst müssen die Skelette vernichtet werden, was wieder sehr gut mit einer Kombination von Weglocken und Exorzismus funktioniert. Anschließend läßt es Khadgar zweimal regnen, die restlichen Skelette sind schnell vernichtet und das Katapult kommt im Idealfalle gar nicht erst zum Schuß. Wenn man das alles schön langsam und sorgfältig durchführt, ist bis jetzt kein einziger Toter zu beklagen! Nachdem Sie den letzten Helden befreit haben, betrachten Sie das Dorf im Osten etwas genauer: Der Zugang von Westen her wird durch Kanonentürme sehr erschwert, weshalb der Greif eingesetzt wird, um einen nach dem anderen zu vernichten. Normalerweise greift keiner der in dem Dorf herumstehenden Axtwerfer ein, auch der Todesritter hält sich zurück, Trotzdem postieren Sie vorsichtshalber einen Paladin mit voller Spruchstärke hinter dem Greifen, um notfalls den Todesritter exorzieren zu können. was dieser ohnehin tut, nachdem die Kanonentürme beseitigt sind. Die Axtwerfer werden den Paladin verfolgen, der zu den eigenen Reihen zurückreitet, und laufen so Ihrer wartenden Truppe direkt ins Messer, Nun kommt der Magier wieder zum Einsatz, der die verbliebenen Wachtürme aus sicherer Entfernung zerstört. Die wenigen Grunzer darf dann der Greif jagen. So, alles erledigt, oder? Weit gefehlt! Es verbleibt noch die Aufgabe, den Drachenhort zu zerstören. der sich grob südwestlich des Dorfes, unzugänglich in den Bergen befindet. Postieren Sie Ihre Elfen



DEN DRACHENHORT KANN NUR KADGAR ZERSTÖREN.

und den Magier in lockerer Anordnung am Rande des Gebirges und schicken Sie den Greifen zu Deathwing, der mißvergnügt vor seinem Nest herumflattert. Deathwing wird den Greifenreiter natürlich verfolgen und fliegt prompt in die gestellte Falle, Vorsichtshalber sollte man hinter die Elfen und in die Nähe des Greifen die Paladine aufstellen, damit sie wieder mit ihrem Heilspruch eingreifen können. Deathwing hat zwar deutlich mehr Lebensenergie als ein normaler Drache, haucht seine schwarze Seele jedoch trotzdem schnell aus. Nun muß der Greif noch den Hort des Drachen einäschern, und schon kann die Siegesfeier beginnen.

#### 8. Mission: Zerstören Sie alles und jeden!



Ein klarer, unmißverständlicher Auftrag, Wenn Sie den Fluganparat nach Westen schicken, werden Sie eine kleine Ork-Siedlung vorfinden. Dieses Städtchen liegt auf einer Landzunge, die den gesamten NW-Bereich einnimmt und durch einen Kanal von den anderen beiden Inseln getrennt ist. Keine Frage: Dort müssen Sie hin, um Ihren Stützpunkt zu errichten. Wahrscheinlich werden Sie von Siiden und von 50 her recht bald von feindlichen Kriegsschiffen angegriffen, Achten Sie darauf, daß auf ieden Fall Ihr Schlachtschiff und die Fähren überleben, sonst ist das Spiel bereits jetzt verloren! Sohald dies überstanden ist, zerstören Sie mit dem Schlachtschiff die beiden Kanonentürme, die das westliche Dorf nach Osten hin absichern, Anschließend landen Sie Ihre Kämpfer dort an. Es ist wichtig, im nun folgenden Kampf zumindest die Elfen durchzubringen. da von der Insel im SW andauernd Drachen kommen. Gruppieren Sie

die Kämpfer, wie gehabt, am Strand, und locken Sie die Dorfbesatzung heraus. Da im SW des Dorfes noch ein Wachturm steht, ist es nicht aut, wenn Ihre Männer allzu übereifrig fliehenden Feinden nachsetzen: versuchen Sie. dies mit dem Befehl "Stellung halten" weitgehend zu unterbinden. Sobald die Ork-Kämpfer tot sind. werden sofort der Wachturm und die beiden Kasernen zerstört, erst dann das Haunthaus, Zwischendurch holen Sie die Arbeiter. die sofort im Westen zwei Türme errichten, die sinnvollerweise etwas weiter im Land stehen sollten. um nicht ebenfalls durch Kriegsschiffe zerstört zu werden. Diese Türme werden zu Kanonentürmen aufgewertet, da aus dieser Richtung meist die Überfallkommandos der Orks kommen. Dies bedeutet, daß die anderen Arheiter in Windeseile Schmiede, Haupthaus und Sägewerk errichten, da nach Süden hin ein Wachturm zur Drachenabschreckung benötigt wird. Apropos Silden: Sohald die erste Siedlung geklärt ist, sollten die beiden Demolierzwerge die im SW Ihrer neuen Stadt liegenden Wachtürme sprengen, damit die Truppe die dortige Kaserne vernichten kann, ansonsten erfolgen zusätzliche Angriffe mit Katanulten. Die Sägemühle wird so schnell wie möglich mit den ersten Upgra-

des der Elfennfeile heauftragt, damit die Drachenbekämpfung etwas schneller geht. Zugegeben: Um bis hierher zu kommen, bedarf es womöglich einiger Änläufe, deshalb speichern Sie nach iedem erfolgreichen Teilschritt ab. Es ist möglich, einen Großteil der mitgebrachten Truppe am Leben zu halten und die ersten Drachen abzuwehren. Insgesamt verfügen Sie mit den beiden Goldminen auf der Landzunge über ca. 35 000 und ca. 60.000 Goldeinheiten sowie über Holz bis zum Abwinken, wogegen dem Feind sehr schnell das Gold ausgeht. Sobald Ihre Kaserne und einige Bauernhöfe stehen. trainieren Sie noch einige Elfen. Verstärken Sie die Siedlung noch durch zwei weitere Wachtürme. damit Sie der Drachenplage noch besser begegnen können. Zwei Ballistas werden hinter die Türme im Osten gestellt und warten, bis die Arbeiter neben diesen Türmen ein wenig Wald geschlagen haben, damit dort patrouillierende Orkschiffe in ihren Wirkungsbereich geraten. So, wenn bisher alles geklappt hat, können Sie in Ruhe den Stützpunkt ausbauen, Sobald Sie über Paladine verfügen, ist der Käse an sich schon gegessen. Die Drachen sind nun bereits vernichtet, hevor sie ernstlichen Schaden anrichten, und die verwundeten Elfen können geheilt werden. Ei-

#### KADGAR UND DAS TOR



NUR KADGAR KANN DAS PORTAL ZERSTÖREN. ER BE-GINNT MIT DEM METEORI-TENZAUBER...



...DER SCHNELL WIRKUNG ZEIGT.



DANNACH GEHT'S KLEIN KLEIN WEITER...



...ABER SCHLIESSICH IST ES GESCHAFFT!

#### SPECETIES WARCRAFT 2 EXPANSION SET



Auf einen Blick:

9. Mission

10. Mission

11. Mission

gentlich brauchen Sie jetzt nur

noch einen Greifenhorst, ein Hafen ist nicht zwingend notwendig auch wenn Ihre Fähren mittlerweile versenkt wurden. Ein Blick auf die beiden Inseln zeigt, daß dort iede Menge Kanonentürme und nur wenig Wachtürme herumstehen. Für vier oder fünf Greifen ist es also kein Problem, die gesamte restliche Aufgabe alleine zu erfüllen. Sobald das kleine Geschwader bereitsteht, werden erstmal die beiden Todesritter auf der südlichen Insel eliminiert. Schicken Sie die Greifen zwischen den Einsätzen immer wieder zum Heilen nach Hause, damit Sie nicht unnötig Zeit und Geld in die Rekrutierung neuer Flieger investieren müssen. Anschließend wird die Insel von anderen Belästigungen gesäubert. also von den wenigen Axtwerfern und den Wachtürmen dort. Sollte zwischendurch ein Drachen Ihre Greifen angreifen, fliegen diese zurück zur Stellung. Der Drachen wird zuverlässig folgen, was er spätestens dann bereut, wenn er in die Reichweite der Elfenbogen gerät. Irgendwann hat der gutmütigste Mensch genug: Die Drachenplage wird nun im Keim erstickt, indem die Greifen als nächstes den Drachenhort aufs Korn nehmen. Einer oder zwei sollten hierbei immer die Arbeiter vertreiben, die versuchen, den Schaden zu begrenzen. Anschließend zerstören Sie die Festung, achten aber darauf, daß die verbliebenen Arbeiter nicht sofort wieder einen neuen Drachenhort aufhauen, Sobald diese Hauptbedrohung endgültig beendet ist, wird die Insel noch von sämtlichem Feindpersonal gesäubert. Die zweite Insel ist nur noch Routine, Wer mag, kann natürlich zur Unterstützung einen Hafen und eine Fähre bauen, damit die Zerstörungen beschleunigt durchgeführt werden können. Eigentlich schaffen es die Greife jedoch auch alleine, da auch die zweite Insel nur wenige Wachtürme besitzt und die Zerstörer, die dort herumkreuzen, auch kein großes Problem darstellen, der Rest also nur eine Frage der Zeit ist. Schade eigentlich: Nach dem hektischen Beginn dieses Szenarios hätte man etwas mehr an Herausforderung erwarten Können!

#### 9. Mission: Zerstören Sie die Festung des Shadowmoon-Clans (schwarz); schleifen Sie das Heiligtum von Ner'zhu!!



Auch dieses Szenario ist geprägt von enormer Anfangshektik, Ihre kleine Truppe wendet sich sofort nach Osten, wo recht bald am unteren Kartenrand eine Goldmine zu finden ist ( ca. 80.000,-). Holz ist in rauhen Mengen vorhanden, womit nichts gegen den Entschluß spricht, hier den Stützpunkt zu bauen. Sofort werden nach Osten und Norden zwei Türme errichtet wobei die nördlichen zu Wachtürmen und die östlichen zu Kanonentürmen ausgebaut werden. nachdem die dafür notwendigen Einrichtungen stehen, Bis dahin erfolgen aus östlicher Richtung massive Angriffe von Axtwerfern und Grunzern, von Norden kommen Drachen. Es kommt darauf an, die vorhandenen Truppen weitgehend zu erhalten, da erst die Farmen gebaut werden müssen. um Nachschub rekrutieren zu können. Sobald die östlichen Türme zu Kanonentürmen ausgebaut worden sind, ändert sich die Taktik des Feindes: Jetzt schickt er ieweils zwei Katapulte, die rechtzeitig abzufangen sind. Zu Beginn der Bautätigkeiten sollten die beiden Ritter im Norden Stellung beziehen, um dort einen Todesritter abzufangen, koste es, was es wol-

le. Dieser Kerl würde ansonsten



WENN SIE MIT MEHREREN GREIFEN ATTACKIEREN, MÜSSEN SIE IMMER PARAUF ACHTEN, DASS SICH DIE VÖGEL NICHT SELBST SCHAPEN ZUFÜGEN.

mit seinem Verwesungszauber Ihre Bemühungen enorm behindern! Sobald durch entsprechende Ausbauten Ritter verfüghar sind, werden davon ca. 5 oder 6 trainiert. die anschließend die restlichen Wachen aus dem Dorf im Osten locken, Danach macht eine Ballista mit den Kanonentürmen dort kurzen Prozeß, womit der endgültigen Schleifung dieses Ortes nichts mehr im Wege steht. Auch hier genießen die Kasernen absoluten Vorrang, da der Feind, wovon auch immer, bis zuletzt Katapulte haut. Etwas nördlich des Ortes befindet sich ein Gehege mit gefangenen Verbündeten, die natürlich sofort befreit werden. Thre Tiirme wurden zwischenzeitlich noch durch weitere Wachtürme verstärkt: zusätzlich werden nun hauptsächlich Elfen trainiert. die natürlich durch die fortwährenden Upgrades immer effizienter in der Drachenabwehr werden und zusammen mit den Türmen hin und wieder erfolgende Angriffe von Fußtruppen des nördlichen Ortes erfolgreich zurückschlagen können. Sobald der östliche Ort zerstört ist, geht's wieder los mit der Herauslockerei. Zwischenzeitlich konnten die ersten Greife rekrutiert werden, die den Drachenhorst auseinandernehmen, damit endlich Ruhe ist. Weitere Aufklärungen zeigen, daß etwas nordwestlich unseres Stützpunktes eine weitere Goldmine mit stolzen 80.000.- liegt, zu der einige Arbeiter, eskortiert durch einige Elfen und Paladine, entsendet

werden. Auch der Feind wird diese Mine bald ausbeuten wollen, weshalb es schon wichtig ist, dies durch entsprechende Truppenstärke zu vereiteln. Fast überflüssig zu sagen, daß neben dieser neuen Mine, die übrigens erst aus dem Wald geschlagen werden muß, ein neues Sägewerk sowie ein Haupthaus errichtet werden sollte. Langsam dürfte nun die Zeit reif sein, den nördlichen Ort zu stürmen, was eigentlich kein Problem mehr darstellt. Als nächstes bemerken Sie die unzähligen Skelettkrieger die weiter im Norden in der Gegend stehen. Postieren Sie eine Truppe von ca. 6 Elfen und 6 Paladinen etwas südlich dieser Ansammlung und beginnen Sie wieder mit der Lockerei, was durch den Exorzismus-Spruch enorm erleichtert wird. Anschließend werden die Türme durch Zwerge, Greife und Magier vernichtet. Die Dämonen, die um das Heiligtum herumflattern, kann man ebenso in den Schußbereich der Elfen locken wie andere Truppen auch. Den Todesritter im Kreis der Runensteine überläßt man den Greife oder exorziert ihn, ganz nach Belieben. Der Rest ist wieder blanke Routine: Um die Festung nördlich des Heiligtums herum stehen noch einige Ogermagier, die auf bewährte Weise weggelockt werden. Besonders gut kommt hier immer der Schweine-Spruch unserer Zauberer. So, nun wird das Heiligtum mitsamt den Runensteinen zerstört und die Festung niedergebrannt, und schon sind Sie wieder fertig.

10. Mission:

Halten Sie die Festung, bis sich die Orks zurückziehen: alle Helden müssen hierbei überleben.



Hier handelt es sich um einen typischen Fall von mißverständlichem Auftrag. Wer nämlich darauf wartet, daß sich auch nur ein einziger Ork zurückzieht, wird dieses Szenario nicht beenden können. Tatsächlich ist es wieder so, daß jeder Kämpfer und jedes Gebäude vernichtet werden muß, bevor man sich weiteren Taten zuwenden darf. Die anfängliche Hektik des letzten Szenarios wird durch dieses noch weit übertroffen. Die allgemeine Lage: Ein Dorf im SW schickt Oger, Grunzer und Axtwerfer zu Ihrem westlichen Tor. Ein weiteres Dorf direkt im Westen sendet Katapulte (Massen!), Axtwerfer und Grunzer zur, die gleichzeitig von Drachen angegriffen wird, welche von einem Dorf im Norden entsendet wurden. Der Schlüssel zum Sieg besteht darin. daß Sie wie verrückt Wach- und Kanonentürme bauen, die die gefährdeten Zonen schützen. Zusätzlich wird zunächst wieder alles unternommen, um die Elfen besser auszustatten, die besonders an der Nordmauer einzusetzen sind.

Da die Türme bevorzugt angegriffen werden, sollten auch zwei, besser drei Arbeiter bereitstehen. um zwischen den Angriffen die Brände zu löschen. Setzen Sie Ihre Helden nur im Notfall ein, da das Spiel verloren wäre, wenn auch nur einer stirbt! Die wichtigen Gebäude sollten im Süden der Festung errichtet werden, da sie dort keinem unmittelbaren Zugriff ausgesetzt sind. Sobald Paladine verfügbar sind, können diese zur Verstärkung der westlichen Flanke herangezogen werden; ihre Hauptaufgabe wird iedoch wieder die Heilung unter Gefechtsbedingungen sein. Etwas westlich der Festung liegt eine Goldmine mit knapp 60.000,-. Zusammen mit der Mine innerhalb der Burg hätten Sie dann knapp 130,000,- Einheiten Gold! Wow! Allerdings müssen dort erst zwei Oger, ein Wachund ein Kanonenturm ausgeschaltet werden. Sobald Greife rekrutiert werden können (was hoffentlich SEHR bald möglich ist), ist dieses Problem schnell gelöst. Die Arbeiter errichten auch dort ein paar Türme, die die Arbeiter des Feindes, die massiert herankommen, auf Distanz halten, Sobald den Orks nämlich das Gold ausgeht, lassen die Angriffe im Westen spürbar nach. Mit ca. 6 Greife nehmen Sie dann die wichtigsten Gebäude des Dorfes im SW auseinander, wobei die Wachtürme (vorsichtig!) zuerst an der Reihe sind. Das Dorf im Westen gibt Ruhe, weshalb Sie sich mit den Greife um die beiden Drachenhorste im Norden kümmern können. Natürlich

muß das nicht in einem Aufwasch gehen, zumal im Norden noch einige Wachtürme und Axtwerfer zu beseitigen sind. Also schön eines nach dem anderen, zwischendurch zum Heilen nach Hause, und die Angelegenheit ist schnell geklärt. Der Rest muß nicht mehr en detail erklärt werden, denn die Zerstörung von fast entvölkerten Ork-Stützpunkten dürfte mittlerweile Routine sein. Die abschließende Statistik zeint daß Sie nun ein \_Gott" sind. Ob Ihnen das bei der nächsten Aufgabe helfen wird. werden wir gleich sehen. 11. Mission: Zerstören Sie alle Feinde: alle Helden müssen überleben!



Ein Ork-Stamm bietet eine Allianz an und versorgt Sie während dieim Norden ist ein Dorf, das offenbesetzt zu werden, womit Sie sofort über alles Notwendige verfünördlich von Ihrem jetzigen Standort steht ein einsamer Wachturm, davon wiederum etwas nordöstlich

ein Sägewerk mit einem Arbeiter. Während Sie erkunden, werden Sie in der Tat andauernd von einzelnen Grunzern und Katapulten angegriffen, was iedoch weiter nicht schlimm ist. Marschieren Sie nun zu dem Turm und nehmen ihn in Besitz, Anschließend tun Sie dasselbe mit dem Arbeiter und seinem Sägewerk. Das bringt den Vorteil. neben dem Turm einen weiteren errichten lassen zu können- den Arheiter schicken Sie dann in eine sichere Ecke, den brauchen Sie später nochmal. So, mit zwei Türmen im Kreuz läßt sich's gut verteidigen. Machen Sie nicht den Fehler und reiten in das nördliche Dorf! Es ware sofort der Teufel los! Vielmehr locken Sie erst die Oger des südwestlichen Dorfes zur Verteidigungsstellung, Anschließend beseitigt der Magier die beiden Türme und schon ist das Dörfchen sturmreif! Es werden vorerst nur die wichtigen Gebäude und die Arbeiter vernichtet. Wenn Ruhe einaekehrt ist, wenden Sie sich endlich dem verheißungsvollen Ort im Norden zu. Natürlich kann der Ar-

11 Der TIP 11

für User in







RECHTZEITIG GESICHERT! TROTZ DER BEFESTIGUNGEN SCHICKT DER FEIND EINEN ARBEITER NACH DEM ANDEREN.

#### SPIELETIPS WARCRAFT 2 EXPANSION SET



hier im SW den Grundstein zu einem Stützpunkt legen, doch es geht auch anders, Sobald Sie am Haupthaus des Norddorfes vorbeireiten, fällt Ihnen der gesamte Ort. zu, woraufhin am Westrand sofort ein Kampf entbrennt. Sie greife vorsichtig ein und postieren Ihre Truppe dann dort, wiederum in Verteidiaunasposition. Die herumstehenden Arbeiter bauen zur Unterstützung einen Turm, der zum Kanonenturm aufgewertet wird sobald die Schmiede steht. Ein neues Sägewerk beschäftigt sich unverzüglich mit dem ersten Upgrade der Wurfäxte, Weitere Türme im Bereich des ersten Sägewerkes (das mittlerweile längst zerstört wurde) sichern nach Süden ab. Trainieren Sie genug Arbeiter, um schnell weitere Ausbauten in Auftrag geben zu können. Die westliche Truppe wird noch durch einen oder zwei Axtwerfer verstärkt, das reicht. Nun muß noch die Gruppe Trolle und das Katapult westlich des Dorfes durch den bewährten Locktrick vernichtet werden, und schon geht alles wesentlich gemütlicher. Die nächsten Trolle und Grunzer entsenden Sie zu der dritten Goldmine, etwas südwestlich des Dorfes, da dort wahrscheinlich bald die Arheiter des verbliebenen Stammes aufkreuzen werden. Sobald Sie Oger trainieren können, wird auch ein solcher zur Verstärkung dorthin entsandt. Die nächsten Orkkämpfer sichern schließlich den NW-Zugang zu dem Dorf im Süden, womit der Feind von allen Goldvorräten abgeschnitten ist! Die Goldminen im SW beuten Sie natürlich aus. Nun ist es an der Zeit, einen Drachenhorst zu bauen, womit auch diese Schlacht de facto schon entschieden ist. Der Rest ist wieder Routine, bei der Drachen, Magier und Todesritter alles in bewährter Ma-





AUF DIE STATISTIKEN BRAU-CHEN SIE NICHT VERZICHTEN.

nier erledigen können. Anschließend werden Sie, der "Gott", zum "Designer" befördert, womit die Frage, wie wohl dereinst alles anfing, endgültig geklärt sein diirfte

#### 12. Mission:

Zerstören Sie das Portal! Nur Khadgar kann das, weshalb er überleben muß!



Sie werden Zeuge einer furiosen Schlacht mit einer noch nie dagewesenen Anzahl orkischer Kämpfer, die eine Ihrer Festungen in der Nähe des Portals schleifen. Nachdem es absolut keinen Sinn hätte, hier einzugreifen, verhalten Sie sich mucksmäuschenstill und warten ab, bis die Horde an den Befestigungen Ihrer Reserve im 50 schließlich verblutet. Finige etwas nordwestlich der SO-Truppe herumstehende Arbeiter retten Sie, indem Sie diese hinter die Frontlinie nach SO schicken. Gemeinsam mit den anderen dort können sie sich sofort nützlich machen, indem sie Gold abbauen und Holz schlagen. Einer baut am Rande des Gebirges, das den Stützpunkt im SO nach Norden hin abschirmt, zwei Wachtürme in



DIE ROHSTOFFE SIND VERBRAUCHT, DIE ARBEITER STEHEN UNTATIG HERUM DIESE SIEDLUNG IST JETZT STURMREIF

chernden Soldaten, damit eventuelle Überfälle mit Drachen abgewehrt werden können. Weiterhin geben Sie in der bereits vorhandenen Kirche die Erforschung Schmiede und das Sägewerk beginnen sofort mit den ersten Upgrades, Sobald Ruhe eingekehrt ist, sprengen Sie sich mit dem NO-Kontingent durch den Fels und wenden sich sofort etwas nach Westen. Die Aufklärung durch den Paladin-Spruch ergab, daß im NW ein starker Ork-Stützpunkt über zwei Drachenhorste verfügt: denen sollten Sie ietzt noch nicht zu nahe kommen. Im NO befindet sich ein Ork-Dorf, das nur von einigen wenigen Ogern. Grunzern und Axtwerfern bewacht wird. Das können Sie mit Ihrem NO-Kontingent locker einnehmen. Stellen Sie sich wieder in Verteidigungsposition kurz vor dem. mit Türmen bewachten, nordöstlichen Fingang des Dorfes und locken Sie die Bewacher, Danach werden wieder sofort alle wichtigen Gebäude und alle Arbeiter vernichtet, und schon ist es geschafft. Zu Ihrer Freude stellen Sie fest, daß die Mine des Dorfes noch deutlich über 210.000,- Einheiten Gold beinhaltet! Der Clan im NW verhält sich übrigens still. wenn Sie jetzt am Anfang die Kurve nach Osten eng genug nehmen. Kommen Sie ihm zu nahe. erwächst Ihnen zusätzlicher Streß durch andauernde Drachenüberfälle in Ihrem Rücken! Sobald dies

der Nähe der nach Westen si- erledigt ist, vereinigen Sie das NO-Kontingent mit der Reserve im SO, Vorausschauend lassen Sie an der nächsten Mine, die auf dem Weg passiert wird, noch einen Paladin und zwei Elfen zurück, da es des Paladins in Auftrag; die absehbar ist, daß dem Clan im SW, der das Tor bewacht, bald das Gold ausgeht. Nach der Vereinigung können Sie in relativer Ruhe den Stützpunkt weiter ausbauen. da der schwache SW-Clan nur hin und wieder einige Grunzer schickt, die vor den Kanonentürmen im Westen Ihres Stützpunktes liegenbleiben. Der Rest ist wieder schnell erzählt: Sohald Thre Streitmacht genesen und um einige Paladine und Elfen verstärkt worden ist. Locken Sie die Portal-Bewacher, einige Oger, weg, um sie vor den Türmen in aller Ruhe umzubringen. Mittlerweile dürften auch einige Greife zur Verfügung stehen, die sich, gemeinsam mit Zauberern und Ballistas, um die restlichen Einrichtungen in der Nähe des Portales kilmmern Der Ordnung halber zerstören Sie mit Zauberern, Greife und Ballistas schließlich auf die oft geübte Weise auch noch den Stützpunkt im NW, da Sie ja nicht riskieren wollen, daß die dort ohen doch noch aufwachen und Khadgar bei der Ausübung seiner letzten Pflicht stören. Endlich ist es geschafft: Khadgar kann sich zum Portal begeben, um es mit seinen arkanen Kräften langsam, aber sicher zu zerstören, damit wieder Ruhe in Azeroth einkehrt.

Uwe Symanek

## Die Fugger be auq CD-ROM! Hm 1 600 steht bas einst mächtigete Bandelshaus des Mittelatters vor dem Michte, Burch politische Wirren sind alle Reichtümer verloren, Begeben Sie sich in die Zeit des Breifigjährigen Arieges, in der Mord. Armut und die Dest Europa beherrschen, Lassen Sie in einer 1Deit des Kandels, der Intrigen und der Politik das Imperium der Jugger wieder auferstehen. Jedwede Macht sei dem, der prallgefüllte Thalersäckel sein eigen nennen kann! 30 Aufträge mit verschiebenen Schwierigkeitsgraben und Spielzielen Berteilung der Aufträge durch dem Spiel beiliegende Auftragskarten Mehrspieleroption für bis zu 6 Spieler Aufwendige Animationen und SVGA-Grafiken in 2D und 3D Unterstützung der Spielatmosphäre durch Sprachausgabe und historischen Sounotrack Interaktives Kampfszenario bel Eberfällen und Belagerungen Komplett in Deutsch

Im Exklusiv-Vertrieb von BOMICO http://www.bomico.com



#### Auf einen Blick:

- Geleitschutz die
  Eskorten-Missionen

  Über den Wolken die Luftkampf-
- missionen
   S.O.S. die Alarmstart-
- Can you hear me



Tactical Fighters heißt der Streich von Electronic Arts. Optisch kein großer Unterschied zum Vorgänger, US Navy Fighters, kommt ATF mit einer Reihe neuer Flugzeuge daher. Geflogen wird diesmal in zwei Kampagnen, die jeweils 40 Missionen umfassen.

n Kampagne Nummer 1, Ägypten, gilt es, den islamischen Extremisten den Garaus zu machen. Als Pilot einer Staaten-Föderation der USA, Frankreich und Israel müssen Sie für die Wiederherstellung des Kräftegleichgewichts in der Region sorgen. Kampagne 2, Wladiwostok, behandelt den Untergang der russischen Kriegsmaschinerie, China wagt sich weit ins russische Territorium vor, was Sie als konföderierter Pilot verhindern sollen Jede der 80 Missionen im einzelnen vorzustellen, würde sicherlich den Rahmen sprengen, zumal sich viele Missionen inhaltlich und von der Aufgabenstellung her gleichen. Stattdessen beschrei-

ben wir die Missionen mit einem Satz, präsentieren die verschiedenen Missionsarten und geben Hilfestellungen zu spezifischen Szenarien.

#### Geleitschutz -

#### die Eskorten-Missionen

Bei dieser Missionsart gilt es, freundschaftlich gesinnte Objekt an einen bestimmten Ort zu geleiten. Gleich in der ersten Mission der Ägypten-Kampagne steigen Sie in Ihre F22-A und sollen das Schiff Aurora zur eigenen Basis eskortieren, ohne daß die feindlichen Geschwader das Schiff zerstören. Blindes Angreifen gegnerischer Flugzeuge bringt hier nahezu nichts, schließlich ist es fast

unmöglich, alle Angreifer allein auszuschalten, Der Knackpunkt der Eskortierungen liegt darin, die goldene Mitte zwischen Angriff und Verteidigung zu finden. Fliegen Sie in weiter Formation mit Ihren Flügelmännern über das zu schützende Schiff und warten Sie. bis ein Feind vom Radar geortet wird. Schalten Sie dazu das FLIR mit R aus und aktivieren Sie Thr Radar, Aktivieren Sie den Radar-Warner mit SHIFT+5, erhöhen oder senken Sie die Reichweite des Radars mit "," (weiter) oder ".". Mit T aktivieren Sie einen Radarpunkt als Ziel.

Schicken Sie daraufhin Ihren Flügelmann aus (ALT+5 oder ALT+5), den Gegner zu stellen. Bleiben



DIE MISSIONEN WERDEN MIT KLEINEN LANDKARTEN-GRAFI-KEN ERKLÄRT (O.) AUSSER-DEM GIBT ES FÜR JEDEN FLIE-GER IN DER DATENBANK IN-FORMATIONEN (U.)



FEUER FREI! MIT DER RICHTIGEN KAMPFTAKTIK IST NUR DER HIMMEL IHRE GRENZE

Sie mit Ihrem Jet auf ieden Fall in der Nähe des Ihnen anvertrauten Obiekts und brechen Sie nur aus, um a) Ihren Jet vor feindlichem Feuer zu schützen oder b) einem herannahenden Gegner zuvorzukommen. Achten Sie stets auf Überraschungsangriffe von hinten. Die können nicht nur das Aus für das Schiff bedeuten, sondern zumeist vorher den Abschuß Ihres Jets, womit die Kampagne erledigt wäre. Sitzen Ihnen die Gegner im wahrsten Sinne des Wortes im Nacken, versuchen Sie, mit einigen Flugmanövern (siehe Taktiken) Ihre Haut zu retten und weisen Sie Ihren Flügelmann an. Ihnen den Rücken freizuhalten (ALT+P). Ist das Schiff an seinem Ziel angelangt, verlieren Sie keine Zeit und fliegen Sie zur Basis zurück (Autopilot, Taste A, einschalten, jedoch nur, wenn Sie nicht unter Beschuß stehen).

#### Über den Wolken die Luftkampfmissionen

Der Luftkampf ist ein fester Bestandteil einer Flugsimulation und kommt daher in allen Missionen mehr oder minder stark vor. Wie Sie Ihren Gegner mit dem Radar erfassen, haben wir bereits erläutert, und auch die Kampftaktiken finden Sie auf diesen Seiten. An dieser Stelle gilt das Hauptaugenmerk den Waffen für den Luftkampf. IIm Jets aus kurzer Distanz mit Raketen zu vernichten, eignen sich die AIM-7-Sparrows hervorragend, Wollen Sie über Infrarot die Zielerfassung arbeiten lassen, empfehlen sich PL-7 oder Sidewinder-Raketen. Beachten Sie jedoch, daß IRgesteuerte Raketen lediglich über kurze Distanzen (0.5 bis 20 Seemeilen) sinnvoll sind. Wollen Sie über weitere Distanz zuschlagen. kommen AMRAAMs in Frage (his 24,6 Meilen), doch auch die ALA-MOs (bis 19,7) und Archers (bis 9.8) sind effektive Waffen, Für die lange Strecke sollten Sie AIM-54C Phoenix-Raketen (bis 148) einsetzen.

#### die Alarmstart-Missionen

505 -

Etliche Missionen befassen sich mit der Verteidigung der eigenen Basis bzw. des eigenen Flugplatzes. Zumeist handelt es sich bei diesen Missionen um Alarmstarts ALT+2 nach der Sichtung feindlicher ALT+3: Jets durch Ihre Radaranlagen, Als ALT+4: Beispiel für diese Missionen ha- ALT+5ben wir Mission 12 der Rußland- ALT+6: Kampagne ausgewählt. Bei der ALT+7: Mission mit dem Namen "Schnell- ALT+8: start" steigen Sie am besten mit ALT+9: einer X-29 von Ihrem Flugplatz ALT+B: auf, der von anfliegenden chinesischen Jets bedroht wird. Verlas- ALT+C: sen Sie sich weder bei dieser Mission noch bei einer anderen ALT+T-Alarmstart-Mission auf den Auto- ALT+H: piloten als bequemes Mittel, ei- ALT+V: nen Start vom Rollfeld durchzu- ALT+E: führen. Sie würden wertvolle Se- ALT+W: kunden verlieren, die Sie ansonsten bereits während der Aufstiegsphase zum Zielen und zur Gegnererfassung nutzen könnten. Machen Sie sich keine Illusionen.



DIE NIMITZ KANN IN DEN PRO-MISSIONEN ALS FREUNDLICHES. ABER AUCH FEINDLICHES ZIEL EINGESETZT WERDEN



CHEICH WHALLT FS. DIF YAV WIRD AM HOCHHAUS ZER-SCHELLEN, HIER HILFT AUCH DER AUTOPILOT NICHT MEHR.



DER ABSPRUNG MIT DEM FALLSCHIRM (ZWEIMAL SHIFT-E DRUCKEN) BEENDET DIE MISSION ERFOLGLOS

#### CAN YOU HEAR ME

ATF bietet die bisher wohl größte Auswahl an Kommandos. die Sie Ihren Flügelmännern zurufen können. Alle Befehle werden mit der ALT-Taste in Kombination mit einer Zahl

oder einem Buchstaben ausgelöst. Die Kommandos im einzelnen:

Flügelmann fliegt horizontal geradeaus Flügelmann dreht nach links ab

Abdrehen nach rechts

Abdrehen nach unten Abdrehen nach ohen Das Ziel wird von links angeflogen

Das Ziel wird von rechts angeflogen Das Ziel wird von unten angesteuert Das Ziel wird von oben angeflogen

Rückkehr zur Basis (VORSICHT: Sind die Flügelmänner einmal weg, sind Sie bis zum Abschluß der Mission allein)

Formationsweite auswählen (Sie können hier zwischen

enger, mittlerer und weiter Kontrolle wählen) Wählen Sie einen Formationstypus

Wählt den Seitenabstand zum Flügelmann (weit oder eng) Wählt den Höhenabstand (hoch, tief oder gleich)

Ihr Ziel angreifen

Alle Ziele angreifen, die der gleichen Klasse wie Ihr Ziel angehören

ALT+R: Ihr Ziel in der Formation bleibend angreifen ALT+P: Der Flügelmann gibt Rückendeckung

ALT+D: Angriff einstellen und in die Formation zurückkehren



Auf einen Mick
Timing ist wichtig die Präzisionsangriffe

Die Lizenz zum
Cheaten



ALLER ANFANG IST LEICHT. DAS STARTEN ÜBERNIMMT DER AUTOPILOT.



GESCHAFFT! DER KRIEG IST BEENDET, DER LOHN, SPRICH DIE ENDSEQUENZ, KARG.



SIE SOLLTEN MÖGLICHST VER-MEIDEN, IN UNNÖTIGES TRU-DELN ZU GERATEN.

der Feind ist sofort präsent und Sie erblicken ihn schon beim Start, Also Waffenschaft öffnen (0), mit Ü die Raketen aktivieren. das Ziel durch T oder den Jovstickknopf 2 bzw. rechter Maustaste anvisieren, und nichts wie weg mit der Rakete, Achten Sie trotz aller Hektik auf eine präzise Zielerfassung, Thre Raketen sind schließlich Ihr kostbarstes Gut. Verteilen Sie Ihre Flügelmänner auf die angreifende Horde und lassen Sie diese sowohl von rechts als auch von links an den Gegner heranfliegen. Bei vielen Gegnern sollten Sie die Radarhilfsmittel nutzen: Taste Ä peilt beispielsweise das jeweils zur Bildschirmmitte nächste Ziel an, Ö wählt das jetzige Ziel ab. Arbeiten Sie viel mit den verschiedenen Schubeinstellungen, um Ihren Gegnern das Zielen so schwer wie möglich zu machen.

#### Timing ist wichtig die Präzisionsangriffe

Die meisten der 80 Missionen befassen sich mit der Zerstörung von Bodenzielen wie etwa Bunkern oder beweglichen Objekten wie Panzern, Fregatten, Flakgeschützen und ähnlichem. Die sogenannten Präzisionsangriffe sind oft deshalb so schwierig, weil der Pilot sich auch mit Widerstand aus der Luft auseinandersetzen muß. Hier ist Teamwork und Timing gefragt. Der Flügelmann wird zum besten Freund. Wenn möglich, sollten Sie als erstes etwaige angreifende Flugzeuge ausschalten und erst danach



DER B2-TARNKAPPENBOMBER BEIM ANGRIFF. FÜR ATF WÜR-DEN AUCH JETS IMPLEMENTIERT, DIE NOCH IN DER ENTWICK-LUNG STECKEN.

auf die Bodenziele zufliegen. Fliegen Sie in engem Kampfabstand mit Ihren Flügelmännern und räumen Sie den Luftraum frei. Wird die Zeit knapp, lassen Sie sich den Rücken freihalten (ALT+P) und greifen Sie die Bunker, Schiffe. Flaks oder was auch immer an. Einige Missionen haben es deshalb in sich, weil Sie gleichzeitig eigene Einheiten nicht gefährden dürfen. In Mission 25 der Ägypten-Kampagne (Rebellenjagd) müssen Sie z. B. eigene Panzer unterstützen, indem Sie die gegnerischen Geschütze vernichten. Zielen Sie präzise und schießen Sie erst, wenn Sie absolut sicher sind, daß es keinen eigenen Mann trifft, Überhastetes Abfeu-

ern der Raketen hat schon so manche Niederlage besiegelt. Die Raketenauswahl sollten Sie auch vor diesen Missionen bewußt treffen. Wollen Sie Panzer oder Gebäude zerstören, setzen Sie Swatter und Swinger ein. Ihre Reichweite ist jedoch nur gering (bis 4 Seemeilen). Panzer auf größere Distanzen zu treffen, ist aber sowieso nahezu unmöglich. Für Schiffe als Ziele eignen sich Langstreckenraketen wie die AGM-84A-Harpoon (bis 59 Meilen) oder die AM-39 Exocet (bis 90). SAMs, Flakgeschütze oder geparkte Flugzeuge lassen sich bestens mit AS-7 Kerry-Raketen aus dem Weg räumen, während für Brücken, befestigte Gebäude

## DIE LIZENZ ZUM CHEATEN

Hilft Ihnen auch das Mogelmenü nicht weiter, müssen Sie trotz allem nicht verzweifeln. Auch wenn Sie bereits vierm den Dienst "quittiert" haben, also bereits vier Missionen nicht erfüllen konnten, brauchen Sie nicht zu verzagen. Zwar ist nach fünf Fehlversuchen laut Programm Schluß, doch unsere Trickkiste kennt auch bei einer Flugsimulation keine Gernezen. Ein wenig Hexerei und schon sind Sie wieder bei null Fehlversuchen. Lassen Sie einen Hex-Editor in einer Ihrer Pilotendateien (z. B. "plit441.p") nach der Dezimalstelle 8073 suchen. In dieser Reihe finden Sie die Zahl. die bestimmt, wie



Ihr Pilot bereits aufweist. Ändern Sie die Zahl (1-4) in 0, und schon können Sie quasi von vorne beginnen, selbstverständlich nur, was die Fehlversuche angeht. Ihre erreichte Missionszahl bleibt dagegen bestehen.

viele gescheiterte Missionen



DAS COCKPIT LÄSST SICH WAHLWEISE MIT OPER OHNE HUD-DISPIAY DARSTELLEN. AUCH DIE VIELEN INFOFENSTER LASSEN SICH ARSCHAITEN

#### action &price

#### IBM/PC

Adams Femily Pinbell	DA	59.8
Air Power	DV	59.9
Darker	DV	59.6
Elite 3 - 1st Encounter	DA	59.5
Luc		4.0
Live King	DA	54.5
Pinbail Mania (Win)	DA	59.5
Pois Pécition		84.5
Scottish Open Goff	DV	89.5
Sim Tower (Win)	DA	89.5
* 5-	D٧	541
Candarana	an h	

Sonderan	geb	ote
Meddin	DA	49.9

ecross, no	0	-
	A	-
Civilisation Classic	DV	34,6
Crisis in the Kremel	EV	29.5
	9	
2 / 1/4 / 56		т
Eishockey Manager	DV	18.5
Fields of Glory	DV	34.9
Flight o.t.Amszon Q.	DV	39.5
Fu8ball Total	DV	9.1
Geer Works	EV	39.9
Hardbell 4	DA	84.9
e to		

Paws of Fury-Brutel	OV	34.95
Prince of Persia 1	OV	28.95
Programleren f. Kids	DY	39.95
Protostar	DV	49.95
Rattroad Tycoon Del.	DA	34.96
Schatz Im Silbersee	DV	24.95
Sensible Golf	DV	49.95
Sim City 2000 Data	ĐΨ	32.96
Sim City 2000 Data	EV	29.95
Ster Connector	DV	20.96
Unneces Roughness 95	DA	34.95
Willi Lembke Manager	ΩV	49.95

#### IBM CD-ROM

11th Hour (lys.dk.)		79.96
5th Musketeer	OV	64 95
Across the Rhine	DV	89,95
Adams Femily Pinbell	DA	88,95
AH-64D Longbow	DV	84.95
Allen Odyssey	OA	69.96
Allen Trilogy	DA'	74.95
E-month	1.77	
Alone in the Derk 2	DV	54.95
Angel Devoid	DA	59,95
0 1 0 00 3		
Ascendancy	DV	59,95
Assault Rigs	DA	54.95
ATF X-Pighters US	DV	79.96
Atripolis 2097	ΩV	
	DA	64.95
Hed Ninja (Win3.1/66)	DY	74.00
Baldle	DV.	69.95
Batman Foreyer	DA	69.95
Battie Beest	DV	50.95
	_	_
Bettlecruleer 3008AD	DV	64.95
		_
Bling	VQ	54,05
Butt Cycle	DV	68.96

learing House	DV	69.95	NBA Live 96	D
olony Wars 2492	DA	64.95		
manual & Congress	DV	79.95	MFL Quarterback 96 NHL Hockey 95	D
entered & Conquer	'w	99,56	NHL Hockey 95	D
ommand & Conquer 2	DV	94.05 84.05	NHL Healoy 98 Parasirgeneral 2 W985	
ommand & Conquer 2	DV.	84.95		
ump Carriers at War	Ex	114.9	ABA Bowing	0
onquest o.t.n.World rusader-No Remorse	DV.	79.85 79.85	Perfect Garneral Z	. 5
wheels 2	DW	74.95	PGA Tour Golf (SVGA)	
yberin 2 ybernage-Derklight yberspeed (Win86)	DV	74.96 79.95	PGA Tour Golf 96	E
yberspeed (Win95)	DV	89.95	Phonisomonolo (Mile)	-
sedelus Encounter	DV		Pitfall	E
edetal	DA.	79.95 79.95	Pole Position	
nggorfull ark Sun 2	DA	59.95	Power, Corrup, & Line >	0
ne schwarze Auge 1 eath Galo	DA*	89.00 74.98	Power, Corrup.& Line Prisoner of Ice Psychic Detective	.0
MERI COMO	DA	Lected	Paychic Detective Querterback Attack	8
er Coach	DV	79.96	Quest for Glory 4	
or Coach or Planur 2	DV	74.95	Ran Soccer	
_	×	-	ran Trainer 2	0
	-	_	Rayman Rebel Assault 2	- 8
netruction Durby  for Florence 2.  for Stateman 3.  for Stateman 3.  for Stateman 3.  for Stateman 3.	DA	89.95	Revolution X	D
le Flogger 2	BV.	88.95		
le Medic W	W	69.95	Riddle of Mester Lu Ring der Missiungen	- 0
soworld kp.dt	OV	89.95	rangi um reconsiguit	-
riving Hood f.Spood	DV	78.65 59.95	Rise of the Robots 2	-
ruidenzirkei			Rise of the Robots 2 Schleichfahrt Senelble W.o. Socoar	0
ute Nukem 3D	DA	69.95	Senelble W.o. Socoar	0
-		200		
and later the Manager		64.85		
arth Worm Jim Win85 arthelege 2 Skylor. arthworm Jim 1+2	DA	79.95	Shock Wave Assault	0
erthworm Jim 1+2	DV	79.95 69.00	Shock Wave Assault Silencer (Wirr95)	0
ndorfun	DA	54.95	and the land	0
		75	Silent Steel (Win)	0
1 Grand Pric 2 1 Grand Pric 2 1 Manager 96 ordany Caneral	EA	00,00	Silent Thundar	0
1 Grand Pric 2.	DV	69.95	Christope.	
Manager 96		69.95	Sim Town (win) Sim Town	0
enlasy General	DV	69.00	Simon I.S.im Weltall	0
		_	Simon the Sorcerer 2	00000
M Soccer 95 ghter Ouel ight Commender 2 ight Simulator 5.1	DV	79.96	Space Bucks Space Quest 6 (Win)	0
ghter Duel loht Commander 2	DV	59.95 68.05	Space Quest 6 (Win) Star Trak: Next Gen. Star Trak Deep Space	0
ight Simulator 5.1	DV	99.95	Stare Treit Deep Space Stoneleep kp.dL	0
	-	_	Storm	0
all Thrott. Vollgan	DV	84.95 54.95	SU 27 Flanker Syndicate Were	2
(Fighter	DA	80.95	Syndicate Wars	1
sbriel Knight 2	DW	69.00	T-Mak	0
all Thrott. Voligina distall Total ( Fighter abriel Knight 2 ane Wars	DV	84.95 54.95	Terminator Future 8.	D
Market of the second support	DA	74.98	The Dark Eye	D
servous S sustro 1. Darkness sustro unga 3 - CD surfan Recull credible Machine 2 sky Cer Recing 2	DV.	84.95	The season age	
S)CBF1	EV	59.95	The Die	0
uge 3 - CD	DV	69.95	This Dig This means War Thunderhank 2	D
ometible Mechine 2	DA.	89.95	Thunderheet: 2	0
de Car Burion 2		69.95	Thunderscape Time Gate Knights C.	0
			Tommy (Win95)	D
shray Bazookatona adge Dredd	DA	64.95		D
idge Dredd	DA	79.95	Torin's Passage Trivial Pursuit Twisted Metal(Wie99)	0 0 0
		0.0	Toristaci Motal(Win08)	0
ends of Lore 2 ennines Rundie (Win	DV+ DA	84.95 59.95		D
ends of Lore 2 entenings Bundle (Win emailings 3D	DV	69.95	US Navy Fighter Gold USS Ticonderage W96	
		-	USS Ticonderage W95	E
ocats coss Arts Air Class. sd TV 2 sde in Germany agic Carpet Plus agic the Gethering	DV	59.95	vn. ap	
nces Arts Air Clas.	DA DV*	58.95 74.95		
ede in Germany	DV	54.95	Warcraft 2	D
ngic Carpet Pius	DV.	79.95	W-1	
gac me Guthering	DV.	80,95	Warhammer-Im Schatt. Warhawk (Win 95)	D
schwarrior 2 L/mit.	DV	84.00	Wartowk (Win'95) Wartords 8 - Deluze Wayne Gretzky NHLPA	E
echwarrior 2 Limit. aga Pack 5 Ission Critical	DA	79.95	Wayne Gretzky NHLPA	D
ission Critical	DA	69.95	Warework Compiletion	D

			1.		
	1000				1
Live 96	DA	79.96	Wing Commander 3	DV	79 76 59
Quarterback 96	DA	79.95	Wigo out Witchsven	DA DV	76
Hockey 95 Neelesy 98 aargeneral 2 W985	DA	59.95	Woodruff (Gobine 4)	ĐV	69
. Hadrey 96	BV	T9.95	Worses	DV	84
zargenami z Wiss	DA	99.95	WWF Wrestlements Arc Zappolin ext. Vers.	DA DA	79 69
Bawina	DA	54.00			
Bowing not Garneral 2	. DA	59.65	Sonderang	ebe	oti
-	100		1942 Pacific Air +	DA	39
Tour Golf (SVGA) Tour Golf 96 N Position	DA	69.95	688 Attack Sub	DA	39 34 24
Tour Gor so	UA	1936	7th Guest Ages over Europe.	DA	118
M	DV	79.95			910
Position	DV	84.95	Alone in the Dark 1	DV	34
er, Corrup.& Line orner of los thic Detective ferbeck Attack at for Glory 4 Soccar frainer 2			Apachs Longbow	DV DA DA DV DA	34 30 24 19 29 10 40 34 39 19 34 39 19
er, Corrup.& Line	. DA	50.06	Apache Longbow Around Hollywood B-17 Flying Fortreas Battle Isle 2 & Date Beesseth Stant Sky Biotoroe	DA	10
oner of los	DA	50.05	Battle Isla 2 & Data	DV	29
rterbeck Altaçk	EV	89.00	Beneath Sinal Sky	DA	19
at for Glory 4	DA"	79.95	Biology Distance Biocowings Size Planet 2000	DV	49
Soccer Trainer 2	DV	69.95 69.95	Disilium	DV EV	44
man	DA	59.95	Blue Planel 2000		39
ren H Assault 2 station X	DV	79.95	Burdeelige Manager 1 Bureau 13 Burning Steel 4	DA DA DA	19
	DA	79.95	Bureau 13	DA	34
to ad Mandan I	DV	EM.95	Buzz Aldrien Classic	DA	19
le of Meeter Lu der Mibelungen	DA	88.86	Casser 1	DA	19
				_	
of the Robots 2 eichfahrt sible W.o. Soccer	DA	79.95	Champions.Pool Win95 Cheesmaster 4000 T.	DA	49
eichfehrt	SM.	77,96	Cheesmaster 4000 %	EV	29
Miles W.o. Societ	DV	00.95	Christmas Lemminge Christmas Lemminge	DA DV	27
	60	_	Club Deed (MTV)	EV	34 40
	- 0	_		_	
k Wave Assault	DV	77.95	Commisteder Blood Commodore 64 Action	DV	34
CK Wave Asseut	DV	79.95 64.95	Commodore 64 Action	EV	34
cer (Win95)	DW	69.95	Greature Shoek Dark Sun 1 Dawn Patrol Classic	DV DV	18.
it Steel (Win)	DV	69.95	Derk Sun 1	DV	9
it Thunder	DA	79.00		DA	44
Tower (whn) Form on 1.S./m Westall on the Sorcerer 2 the Bucks	_	_	Descent 2 Mission R.	DV DA DA DV DA DV EV DA DA	44 39 39 10 29 24 0 29 34 28 48 34
Towar (win)	DV DV VO VO VO	79.95 88.95 74.95	Descent 1 & Leyele Cogfight Dragon's Lair 1	DV	39
on I.S.im Weltell	DA	74.95	Dregon's Lair 1	DV	29
in the Sorcerer 2	VO	64.95 64.95	Dream Web Classic Duke Nukem 3D Sharew	DV	24
te Guest 6 (Win)	DA	64.95 69.95	Duke Nukem 3D Sharew	EV	9
Trek: Next Gen.	DV	69.95	EA Sports Rugby	DA	34
Treit Deep Space	DV DA DV	89.85	Dune 2 EA Sports Rugby Ensisten Ellie 3-1st Encount.	DA	36
okeep kp.dL	DA.	79.95 74.00	Elite 3-1st Encount.	DA	29.
n 7 Flanker	DV.	74,00	ESPN Extreme Games	DA	49
to Curest 6 (Win) Trak: Hext Gen. Trak: Deep Space elseep kp.dl. Trak: Trak: Deep Space elseep kp.dl. Trak:	Dist	74.00 80.95 74.05 74.95	Ellis 3-tel Encount. ESPN Extreme Games E.M.Incredible Mach. F-117 A Nighthewir F-14 Fisce Defender Fadie to Blenit Fild Soccer Qubilities 1 & 2 Continue County Hand of Fate Hambel & Classic	DA DA DA DV DA DA	19
k	DA	74.95	F-14 Fleet Defender	DA	34
Inetor Future S.	DV	90.95	Fade to Black	DV	39.
-	100	_	File Soccer	DV	29.
Deric Eye	DA	60.05	Orbition B Streets	-	10
-	_	-	Hand of Fate	DV	34
Dig	ĐV	84.96	Hardball 4 Classic	DA	
means War iderhands 2 iderscape Gate Knights C. my (Win95) Gun	DV	69.95 68.95	Heindall 2 Classic Help - Clurity Comp. Hi Octane History Liras Classic Hole In One	DA	24. 37. 29. 24.
derecene	DV	88.95	Help - Charity Comp.	EA	37.
Gate Knights C.	DV	74.95	History Line Classic	DV	24
my (Win95)	DV DA DV	79.95 79.95	Hole In One	DA	24.
is Passare	DA AG	791.90		1DV	19.
rs Passage al Pursuit and Metal(Win99)	DV	88.95	Indiener Jones 4 Indy Citr Recing Jorune: Allen Logic	DA	34.
laci Matal(Wint95)	BA*	62.86	Jorune: Allen Logic	DA	34.
	-	_	Jump Reven	DA	34. 44. 34.
lavy Fighter Gold Ticonderoge W96	IEA DIA	79.95 99.95	Kids on Site	EV	29
		-	Jump Reven Jump Reven Jungle Strike Kids on Site Kingdom. Far Reaches Kings Quest 7 kp.df. Kings Quest 6 Kontrae Conselerat /8	DA	39,
	( N		Kings Quest 7 kp.dt.	DV	39. 19.
		79.95	Koshen Conspiracy (R	DA DA EV DV DA DV DA DA DA DA DA DA DA EV DA	19.
oraft 2	DV	(9.55)		Δ	
	DH	89.95	Xyrandia 3 Cinetic Labyrinth of Time	DV	19.
awk (Win 95)	DV DA*	63.95	Labyrinth of Time Lands of Lore	DA	29.
ords 8 - Delum	EV	69.95	Larry Collection	DA DA DA DA DA	29. 39.
se Gretzky NHLPA	DA	64.95 64.95	Last Dynasty	DV	34.
nammer-im Schatt. sawk (Win'95) ords 8 - Deluza ne Gretzky NHLPA world vs. Comanch wood Compilation	DA DV	59.95	Lemmings für Windows Littl Divil	DA	34 24
Lembkes Manag.	DA	59.95	Little Big Adventure Lost in Time	DV	29
Commander 4	EV.	20.00	Lost in Time	DV	20

Wing Commander 3	DV	79.95
Wipe out		70.95
Witcheven	DV	59.95
Woodruff (Gobilno 4)	ĐV	69.95
Worms	DV	84.95
WWF Wrestlemania Arc	DA	79.95
Zappelin ext. Vers.	DA.	69.95
Sonderang	ehe	ate
Condending	GDI	J.C
1942 Pacific Air +	DA	39.95
688 Attack Sub	DA	34.95
7th Guest	DA	24.95
Agés over Europe.	1	10.96
		95
Alone in the Dark 1	DV	34.96
Apachs Longbow	DV	38.95
Around Hollywood B-17 Flying Fortress	DA	24.95 19.96
Battle Isla 2 & Data	DV	29.95
Beweeth Sinel Sky	DA	19.95
Biolorge	DV	49.95
Dioliuss	DV	40.85
		34.96
Bloodwings Blue Plenel 2000	EA	39.95
Bundeslige Manager 1	DV	19.85
Bureau 13	DA	34.96
Burning Steel 4	DA	39.95
Buzz Aldrien Classic	DA	19.95
Casser 1	DA	19.95
		_
	_	_
Champions.Pool Win95	DA	49.95
Cheesmaster 4000 %	EV	29.95
Christmas Lemminge	EV	29.95 27.95
Christmas Lemminge Christmas Lemminge Christmas Classic	EV DA DV	29.95 27.95 34.95
Christmas Lemminge	EV	29.95 27.95
Cheemaster 4000 T. Christmas Lemmings Christmas Lemmings Christation Classic Club Deed (MTV)	DA DV EV	29.95 27.35 34.85 40.96
Cheemaster 4000 T. Christmas Lemminge Christmas Cleate Club Deed (MTV) Commander Blood	DV EV	29.95 27.95 34.95 49.96
Cheemaster 4000 % Christmaa Lemminge Civilization Classic Club Deed (MTV) Commander Blood Commodors 64 Action	DV EV DV EV	29.95 27.95 34.95 40.96 34.95
Chestmaster 4000 T. Christmas Lemmings Christmas Lemmings Christmas Cleasic Club Dead (MTV)  Commander Blood Commodore 64 Action Constant Silver Constant Silv	DV EV DV EV	29.05 27.35 34.95 40.96 34.95 34.95
Christman Lemmings Christman Lemmings Christman Cleasic Club Deed (MTV)  Commander Blood Commodors 64 Action Centres Shock Dark Sun 1	DV EV DV EV DV	29.05 27.35 34.95 49.95 34.95 34.95 18.95 9.00
Chestmaster 4000 % Christmas Lemmings Christmas Lemmings Christmasser Classic Club Deed (MTV) Commander Blood Commodore 64 Action Chestma Short Dark Sun 1 Dawn Patrol Classic	DV EV DV EV DV DV DV	29.95 27.95 34.95 40.95 34.96 34.95 18.55 9.00 24.95
Chessmaster 4000 % Christmas Lemmings Christmas Lemmings Christmaster Blood Commodore 84 Action Creating Shoots Dark Sun 1 Dawn Patrol Clasalc Deedline	DV EV DV DV DV DA	29.95 27.95 34.95 40.96 34.96 34.96 18.55 9.00 24.95 44.95
Chesmaster 4000 °C. Christmas Lemmings Christmas Chesele Chub Desd (MTV)  Commender Blood Commodore 64 Action Creaters Steel Desdine Descent 2 Mission 9.	DV EV DV DV DA DA	29.95 27.95 34.95 40.95 34.96 34.96 18.96 9.00 24.95 44.95 39.96
Cheenraster 4000 T. Christmas Lemmings Christmas Lemmings Christmas Lemmings Christmas Leed (MTV) Comming Medical Child Deed (MTV) Comming Medical Commodore 64 Action Centres Senate Deed (MTV) Carls Sun 1 Deven Patrol Classic Deedeline Deecont 2 Missalon 8, Deecond 1 & Lurvale	DV EV DV DV DA DA DV	29.95 27.95 34.95 40.96 34.96 34.96 18.55 9.00 24.95 44.95
Cheenraster 4000 T. Christmas Lemmings Christmas Lemmings Christmas Lemmings Christmas Lemmings Christmas Chair Dead (NFTV):  Commendore Blood Commendore 64 Action Commendore 64 Action Commendore 64 Action Deadline Deacent 2 Missain B. Descont 3 Lemville Deadline B. Descont 3 Lemville Deadline B. Descont 1 & Lemville Deadline B. Descont 3 Lemville Deadline B.	DV EV DV DV DA DA	29.06 27.05 34.05 40.96 34.95 18.95 9.00 24.95 44.05 39.96 39.96 19.96
Cheenraster 4000 T. Christmas Lemmings Christmas Lemmings Christmas Lemmings Christmas Leed (MTV) Comming Medical Child Deed (MTV) Comming Medical Commodore 64 Action Centres Senate Deed (MTV) Carls Sun 1 Deven Patrol Classic Deedeline Deecont 2 Missalon 8, Deecond 1 & Lurvale	DV EV DV DV DA DA DV DA	29.05 27.05 34.05 44.95 44.96 34.96 18.95 9.00 24.95 44.95 39.95 39.95
Cheenraster 4000 T. Christmas Lemmings Christmas Lemmings Christmas Lemmings Christmas Cheen Chub Deed (ATV)  Comminder Blood Commodore 64 Action Creations Shoot; Dark Sun 1  Dawn Patro Classic Deeding Deecomy 2 Mission 9, Deecomy 1 & Lurysle Doogffight Diregor's List 1	DV EV DV DV DA DA DV DA DV	29.96 27.95 34.95 449.96 34.96 34.96 18.46 9.00 24.95 44.95 39.96 19.96 22.95
Cheesmaster 4000 T. Christmas Lemmings Christmas Lemmings Christmas Lemmings Christmas Lemmings Christmas Charles Christmas Lemmings Christmas Chr	DV EV DV DA DA DV DV DV DV DV DA	29.95 27.95 34.95 449.95 34.95 19.90 24.95 44.95 44.95 44.95 24.95 24.95 24.95 24.95 24.95 24.95 24.95 24.95
Cheenmater 4000 T. Christmas Lemmings Christmas Lemmings Christmas Lemmings Christmas Cheen Child Deed (HTV)  Commender Blood Commodore 64 Action Creations Steam, Dark Sun 1 Descont 2 Missain 9, Descont 1 & Lurela Coglight Christmas Chr	DV EV DV DA DA DV DV DV DV EV	29.95 27.95 27.95 34.95 40.96 34.95 18.96 9.00 24.95 44.95 9.96 39.96 39.96 29.95 24.95 9.95 24.95 9.95
Cheementer 400 °C. Christmat Lemmings Christmator Clearle Christmator Clearle Christmator Clearle Christmator Blead Commodor 64 Action Constant Decide Commodor 64 Action Constant Decide Decid	DV EV DV DA DA DV DV DA DA DA	29.95 27.95 27.95 34.95 40.96 34.95 18.96 9.00 24.95 44.95 9.96 39.96 39.96 29.95 24.95 9.95 24.95 9.95
Chesenseire 400 Y. Cristinea Lennings Christinea Commings Christinea Chese Christinea Chese Christinea Chese Christinea Chese Common Beach Common Beach Common Beach Common Beach Common Beach Desir Sun 1 Descort 3 Massion B. Descort 3 Massion B. Descort 1 A Luvela Descort 1 A Luvela Descort 1 St. Sun 1 Des	DV EV DV DA DA DA DA DA DA DA DA	22.95 27.35 34.95 44.95 44.95 44.95 18.45 9.00 24.95 44.95 19.95 39.96 39.96 39.96 29.95 29.95 34.95 9.05 29.95 34.95
Chesement 4000 Y. Cristinate Lommings Christinate Commings Christinate Commings Christinate Christinat	BY DY DY DA DA DA DA DA DA	22.95 27.95 27.95 34.95 44.95 34.95 18.96 9.00 24.95 9.00 24.95 39.95 19.95 24.95 9.95 24.95 9.95 24.95 9.95 24.95 9.95
Chesementer 4000 °C, criedina Lammingua Christiano Chemingua Christiano Cheese Carlo Over (1972).  Continuator Bland Chemingua	DV EV DV DV DA DA DA DA DA DV	22,95 27,95 34,95 40,95 34,95 34,95 18,95 9,00 24,95 44,95 39,95 19,95 22,95 24,95 9,95 24,95 9,95 24,95 9,95 24,95 9,95 24,95 9,95 24,95 9,95 24,95 9,95 24,95 9,95 24,95 9,95 24,95 9,95 24,95 9,95 24,95 9,95 9,95 9,95 9,95 9,95 9,95 9,95
Chesenset 4000 Y. Cristinate Lommitgue Christinate Commitgue Christinate Commitgue Christinate Commitgue Christinate Christina	DV EV DV DA	22,95 27,95 34,95 44,95 34,95 19,65 24,95 44,95 19,95 29,95 24,95 24,95 24,95 34,95 34,95 44,96 24,96 44,96 44,96 44,96
Chesenset 400 °C, criedate Lomingue Christiano Lomingue Christiano Lomingue Christiano Cheede Ch	EV DA	22.95 27.95 34.95 34.95 34.95 34.95 18.45 9.00 24.95 44.95 39.95 24.95 24.95 24.95 24.95 24.95 24.95 24.95 24.95 24.95 24.95 34.95
Chicamante 4000 Y. Cristiana Lammings Christiana Chamings Chami	DV DV DA	22.95 27.95 34.85 46.95 34.95 19.95 9.00 24.95 44.85 9.05 39.95 10.85 24.95 9.95 24.95 24.95 24.95 24.95 24.95 34.95 49.95 34.95 49.95 34.95 49.95 34.95
Cheementer 4000 °C. Cristimes Lemmings Chib Deed (NTV) Chinharde Bleed Commoders 64 Action Commoders 64 Ac	DV DV DV DA DA DA DA DA DA DV DV DV DV DV DV DV DV DV DA DV	22,95 27,95 34,95 34,95 34,95 18,95 9,00 18,95 9,05 19,95 24,95 9,05 24,95 9,05 24,95 9,05 24,95 9,05 24,95 9,05 31,95 24,95 9,05 31,95 31
Chesementer 4000 °C. Christinea Lommitgue Christinea Chemitgue Christinea Chemitgue Christinea Chemitgue Christinea Chemitgue Christinea Christinea Chemitgue Christinea Chemitgue Chemitg	DV DV DA	22,95 27,95 34,95 34,95 34,95 49,95 12,95 44,95 12,95 24,95 24,95 24,95 24,95 24,95 24,95 24,95 24,95 24,95 24,95 24,95 24,95 24,95 24,95 24,95 34,95
Cheementer 4000 °C. Cristimes Lemmings Chib Deed (NTV) Chinharde Bleed Commoders 64 Action Commoders 64 Ac	DV DV DV DA DA DA DA DA DA DV DV DV DV DV DV DV DV DV DA DV	22,95 27,95 34,95 34,95 34,95 18,95 9,00 18,95 9,05 19,95 24,95 9,05 24,95 9,05 24,95 9,05 24,95 9,05 24,95 9,05 31,95 24,95 9,05 31,95 31

		pow
	_	
Magic Carpet 2	DV	42.95
Manic Karta	DA	31.00
Mechwarrior 2 Expens	DV	39.95
Menzoberranzan	DA	34.95
Nescar Recing	DA	24.95
NHL Hockey 94 Clas.	DA	29.96
Noctropolla.	DV	34.95
North & South Class.	EV	12.95
Novastorm	DA	39.95
Cidtheer Ciassic	DV	9.50
Outpost Classic	DA	29.95
Paws of Fury-Brutal	DV	24.95
PC Games Cheet	DA	24.95
Perfect Pinhall	DA	19.95
PGA Tour Golf (Win)	DV	29.95
Populous&Powermonger	DA	26.95
Primal Rage	DA	18.95
Privateer Cisselo	DA	28.95
		_
Quest for Knowledge	DA	19.95
Rayen Project	DV	49.95
Revenioft 2	DA	34.05
Renegede-Return t.J.	DA	49.85
Retribution	DV	9.00
Return to Zork Class	ĐA	29.95
Sametag Nacht (RTL)	DV	44.95
Sanathie Gelf	DA	49.95
Shadow Caster Ciesa.	DA	29.95
Shadow of the Comet	DA	19.00
100	D٠	. 9

Shadow Caster Class.	DA	29.95
Shadow of the Comet	DA	19.00
	Dv	. 9
Stm City Extended	DA	19.95
Simon the Sorcerer 1	DV	29.95
Silpstream 5000	DV	39.95
Rosco Hulk Cinesic	OV	29.95
Space Quest 4	OV	19.95
BSN-21 Seawolf Class.	OV	29.95
Star Trek Judgemet R	DV	24,98
Star Trek 25th Ann.	DA	24.95
Steel Panthere	DV	49,95
Stonekeep **DEMO**	DA	3.95
Strike Com. Classic	DA	29.95
Syndicate Plus Clas.	DV	29.96
System Shock Classic	DV	29.95
T.E.X.(Tectical Figh	DA	29.95
Take your Best Shot	EV	19,95
Tenk Commander	DA	24.95
Thome Park & Transp.	DA	39.95
Theme Park	OV	28.95
This means War	EV	49.95
Three Worlds	DA	49.95
THE	DV	49.95
Total v.R. & Joypad	DV	44.95
Total vers. Reliye	DV	34.95
Trainer Cleanic	DV	14.95
Turrican 2	DA	29.85
JEFA Champion League	DA	49,85
Ultime Underw. 1 & 2	DA	24.95
Vell of Darkness	DV	9.00
Virtages Classic	DV	19.55
Voyeur	ĐĄ	24.00
Wercraft 2 Levels		19.80

Wing Com. Armeds CI.		24.95
Wing Com. 2 Classic	DA	29.95
Wings of Glory &F-16	DV	49.95
Wolf - Simulation	DV	39.95
at it offer	. 0	
X-Com: Terror f.t.D.	DV	29.95
Zone Ralder	DA	44.95
Zeon	DA	39.95

16 bit Soundicerte	DV	69.9
Aerospace Boxen 2°5W	DV	24.90
FX-3000 Joystick	DV	88.9
Gravis Analog Pro	DV	49.80
Gravis Gamepad	DV	29.9
Lautsprecher Stereo	DV	59.95
MS-Sidewinder 3d Pro	DA	89.8
PC Flight Pro SV-215	DV	14.90
PC Meus Rollerbell	DV	18.95
PC Meus Gilder	DV	19.0
5 49	-	-

Pro Ped SV-231	DV	24,95
Pro Pad PC SV-230	DV	18.95
Typhoon Boxen 25Wett	DV	29.85
Wingman Extreme	DV	89.96

Versandadresse:
Versandadresse:
GAMEEXPRESS, Fürstenriederstr. 139, 80886 München
Ladenverkauf: Häbertstr. 26, 80337 München
Ladenverkauf: Stadtgraben 45, 94315 Staubing
(Preise können variieren)

089/580 60 55

Wing Commandes 4 DV 57.96

Fax: 089/546 00 48

Versandkosten DM 7, zzgl. NN, ab DM 250.- frei Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Nur solange Vorat reicht. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. mit \* gekennzeichnete Spiele sind bei Erscheinen der Anzeige währscheinlich noch nicht lieferbart.



Auf einen Blick: · Die richtige Taktik

oder Startbahnen die AS-14 Kedge oder die AS-15 Kent benötigt wird. Große Ziele sollten mit der GBU-Rakete zerstört werden.

Für den Angriff auf Bodenziele sollten Sie Ihr aktives Radar ausschalten und den FLIR einschalten (Taste R), mit SHIFT+4 erscheint ein Zielfenster, Gehen Sie mit Talle Ziele durch, bis das gewünschte erscheint. Haben Sie es im Visier. feuern Sie Thre Luft-Boden-Raketen ah

#### Die richtige Taktik

Es geht rund bei ATF, im wahrsten Sinne des Wortes: Loopings, Sturzflüge, Energiekämpfe, alles muß der PC-Pilot in seinem Kampfrepertoire haben, um sich gegen die zahlreichen Gegner zu Lande, im Wasser und in der Luft behaupten zu können. Beginnen wir mit dem Energiekampf, dem sicherlich schwersten Manöver: Dieser ist nur ratsam, wenn Sie wissen, daß der Gegner über langsamere Flugzeuge verfügt. Das tut er auf jeden Fall, wenn im Mogelmenii "Extra G" eingeschaltet ist. Im Energiekampf starten Sie einen Angriff in der 6 Uhr-Po-

sition (ganz unten) bzw. im toten Winkel des Gegners (also direkt hinter ihm). Sobald Sie sich hinter dem gegnerischen Flugzeug befinden, geben Sie einen aut getimten Schuß ab und rasen mit schnellstmöglicher Geschwindigkeit am Gegner vorbei, um schnell außer Reichweite zu gelangen. Der Feind wird dann eine Kurve fliegen, um seinerseits in den Kampf einzugreifen. Startet er seinen Kurvenflug, müssen Sie in einer Sturzspirale fliehen, Schließlich drehen Sie eine weitere Kurve. um sich wieder hinter dem Geaner zu postieren und den Angriff zu wiederholen. Äußerst effektiv ist auch eine andere Taktik, die Vorhaltekurve. Hier muß der Pilot die Flugbahn seines Gegners genau ausrechnen, um seine Flugbahn so ausrichten zu können, daß er seinen Gegner schneiden kann, Eine Vorhaltekurve beginnen Sie am besten in der Schräglage (die Nase Ihres Jets zeigt auf eine Stelle vor dem gegnerischen Flugzeug), Timen Sie Ihren Angriff so, daß Sie sich urplötzlich über dem Gegner befinden. Nun ist er ein leichtes Ziel. Hat der Pilot Ihr Manöver vorausgesehen, wird er versuchen. seinen Jet seitlich entschwinden zu lassen. Begegnen Sie diesem Manöver mit einer gegenläufigen Kurve zu seiner, um wieder die Nase vor den Gegner zu bekommen. Diese Taktik können Sie natürlich auch so modifizieren, daß Ihr Jet die Nase hinter den Gegner bekommt. Dies ist die sogenannte



DAS ENDE EINER HOFFNUNGSVOLLEN KARRIERE NACH EINEM ABSCHUSS ERHALTEN SIE ABER DIE MÖGLICHKEIT, DIE MISSION ZU WIEDERHOLEN

#### DIE MISSIONEN

Je 40 Missionen stehen vor dem Ende des Krieges. Im folgenden listen wir die einzelnen Missionen mit ihren Aufträgen auf und ordnen sie so ein, daß Sie die Aufträge anhand der oben beschriebenen Missionstypen erfolgreich ausführen können. Natürlich finden sich in den Missionen stets auch Teile eines anderen Missionstypus. So werden Sie in nahezu allen Missionen Luftkampf bestreiten müssen. Das sollte man von einer Flugsim allerdings auch er-

warten dürfen, oder? Die Zahl am Ende der Missionsbeschreibung stellt

den Schwierigkeitsgrad dar. Von 1 (leicht), über 2 (mittel), 3 (schwierig)

bis 4 (sehr schwierig) werden die Missionen eingeordnet. Los geht's mit der Ägypten-Kampagne:

- Mission 1: Eskortieren Sie die Aurora (Eskortmission/2)
- Verteidigen Sie einen Schiffskonvoi gegen feindliche Jets Mission 2: (Eskortmission/2)
- Mission 3: Zerstören Sie die gegnerischen Frachtschiffe (Präzisionsangriff/1)
- Mission 4: Zerstören Sie Kommandohunker und einen Microwellenturm in El Faiyum (Präzisionsangriff/2)
- Mission 5: Fangen Sie Jagdbomber ab, ehe Sie ihr Flugfeld erreichen (Alarmstart/Luftkampf/2)
- Mission 6: Zwölf Treibstoffdepots der Rebellen angreifen (Präzisionsangriff/3)
- Mission 7: Kampfpatrouille über die Flughäfen Fayid und Luxor (Prazisionsangriff/Luftkampf/3)
- Mission 8: Vernichten Sie zwei Jianghu-Schiffe (Präzisionsangriff/2) Mission 9: Zerstören Sie zwei Bunker plus Kommandozentrale
- (Präzisionsangriff/2) Mission 10: Zwei Knox-Fregatten im Golf von Suez mit Anti-Schiffs-
- Raketen vernichten (Präzisionsangriff/1)
- Mission 11: Zwei Kommandozentralen plus Kommunikationstürme zerstören (Präzisionsangriff/2)
- Mission 12: Kampfpatrouille, vernichten Sie sechs Gegner (Präzisionsangriff/3)
- Mission 13: Schützen Sie Ihren Flughafen vor Jagdbombern (Alarmstart/3) Mission 14: Zerstören Sie drei Frachtschiffe mit Harpoon-Raketen
- (Präzisionsangriff/2) Mission 15: Vier Hangars in Kibrit vernichten (Präzisionsangriff/3)
- Mission 16: Mit der B2 13 Bodenziele zerstören (Präzisionsangriff/3)
- Mission 17: Fangen Sie feindliche Flugzeuge ab (Luftkampf/3) Mission 18: Am Wegpunkt sechs LKWs vernichten (Präzisionsangriff/4)
- Mission 19: Eskortieren Sie drei Transportmaschinen C-S3 (Eskortmission/3)
- Mission 20: Unterstützen Sie den Vormarsch der UN-Truppen nach Ägypten durch einen Angriff auf eine siebenköpfige Panzerkolonne
- (Präzisionsangriff/3) Mission 21: Zerstören Sie mit der F117 zwei Bunker (Präzisionsangriff/2)
- Mission 22: Vernichten Sie elf Hubschrauber und Flugzeuge (Luftkampf/4)
- Mission 23: Schalten Sie die Luftabwehr (acht Ziele) von Al Arish aus (Präzisionsangriff/4)
- Mission 24: Zerstören Sie mit der B2 zwei Flugzeugbunker, drei Kommunikationstürme, das Headquarter und drei Kommunikationsbunker (Präzisionsangriff/4)
- Mission 25: Unterstützen Sie Ihre Truppen gegen Panzerkolonnen (sieben Ziele/Präzisionsangriff/3)
- Mission 26: Verteidigen Sie Ihr Geschwader (Alarmstart/3)
- Mission 27: Zerstören Sie SAMs und Flakgeschütze, um Ihre eigenen A-10s zu schützen (Präzisionsangriff/2)
- Mission 28: Sechs Flugzeugbunker in Bir Hasanah müssen zerstört werden (Präzisionsangriff/2)
- Mission 29: Sechs Hubschrauber zerstören (Präzisionsangriff/3)
- Mission 30: Schützen Sie die fahrzeugangreifende AC130 (Eskort-, Luftkampfmission/2)

#### ATE SPIELETIPS

- Mission 31: Fangen Sie acht Rebellenflugzeuge ab (Luftkampf/4)
- Mission 32: Inaktive SAMs müssen mit einer B2 vernichtet werden (Präzisionsangriff/2)
- Mission 33: Neun Flugzeugbunker östlich von Kairo sind das Ziel (Präzisionsangriff/3)
- Mission 34: Benutzen Sie Raketen und Bomben, um 15 Panzer zu vernichten (Präzisionsangriff/4)
- Mission 35: Zwei Transportflugzeuge geleiten (Luftkampf/Fskortmission/2) Mission 36: Vier Treibstofftanks in Kairo mit der F117 in die Luft jagen (Präzisionsangriff/2)
- Mission 37: Vernichten Sie gegnerische Jets (Luftkampf/3)
- Mission 38: Neun Jets vernichten (Luftkampf/4) Mission 39: Zerstören Sie die letzten zehn Fahrzeuge der Rebellen
- (Prazisionsangriff/3) Mission 40: Eskortieren Sie ein Transportflugzeug mit ägyptischen Politikern (Eskortmission/2)

#### Die Rußland-Kampagne:

- Mission 1: Patrouillenflug, acht Ziele (Luftkampf/3)
- Mission 2: Drei Jianghus zerstören (Präzisionsangriff/1)
- Mission 3: Sieben chinesische Jets zerstören (Alarmstart/2)
- Mission 4: Kampfpatrouille (Luftkampf/2)
- Mission 5: Sechs Saranca-Schnellboote zerstören (Präzisionsangriff/2)
- Mission 6: Konvoi schützen (Eskortmission/Luftkampf/2)
- Mission 7: Astovl eskortieren (Eskortmission/2)
- Mission 8: Zwei Kommandobunker zerstören (Präzisionsangriff/1) Mission 9: Lastwagenkonlonne zerstören (Präzisionsangriff/3)
- Mission 10: Zwei Jianghus zerstören (Präzisionsangriff/1)
- Mission 11: Zerstören Sie zwei Straight-Flush-Radaranlagen
- (Präzisionsangriff/2)
- Mission 12: Schützen Sie Ihren Flughafen (Alarmstart/2)
- Mission 13: Drei Jianghus abschießen (Präzisionsangriff/2) Mission 14: Mobile SAMs und Flakgeschütze vernichten
- (Präzisionsangriff/3) Mission 15: Drei Ziele auf feindlichem Flugplatz vernichten
- (Präzisionsangriff/3) Mission 16: Kampfpatrouille (Luftkampf/3)
- Mission 17: Drei Transportflugzeuge schützen (Eskortmission/3)
- Mission 18: Hauptquartier und acht Bunker vernichten (Präzisionsangriff/3)
- Mission 19: Sechs Flugzeugbunker zerstören (Präzisionsangriff/3)
- Mission 20: Panzerkolonne vernichten (Präzisionsangriff/4)
- Mission 21: Zwei CSB-Transporter schützen (Eskortmission/3)
- Mission 22: Sieben Fabrikgebäude in die Luft jagen (Präzisionsangriff/3)
- Mission 23: Zwei Flugzeuge abfangen (Luftkampf/2)
- Mission 24: Flakgeschütze vernichten (Präzisionsangriff/2)
- Mission 25: Panzer angreifen (Präzisionsangriff/3)
- Mission 26: Transportflugzeuge zerstören (Präzisionsangriff/2)
- Mission 27: Jianghu-Fregatte vernichten (Präzisionangriff/1)
- Mission 28: Radarstellungen und Bunker zerstören (Präzisionsangriff/2)
- Mission 29: Acht chinesische Hubschrauber vernichten (Präzisionsangriff/3)
- Mission 30: Kampfpatrouille, feindliche Luftabwehr ausschalten (Präzisionsangriff/4)
- Mission 31: Nachschubdepot vernichten (Präzisionangriff/2)
- Mission 32: Drei Fregatten zerstören (Präzisionsangriff/2)
- Mission 33: Flughafen schützen (Alarmstart/3)
- Mission 34: Flugzeugbunker vernichten (Präzisionsangriff/2)
- Mission 35: Flughafen verteidigen (Alarmstart/3)
- Mission 36: Vier Vorratsgebäude zerstören (Präzisionsangriff/2)
- Mission 37: Sieben chinesische Jagdbomber an der Grenze vernichten (Luftkampf/4)
- Mission 38: SAMs und Flakgeschütze aussschalten (Präzisionsangriff/2)
- Mission 39: Sechs Jets abfangen (Alarmstart/3)
- Mission 40: Chinesische Politiker abfangen (Luftkampf/1)

# soft

5th Musketeer	DV
Abuse	DV
AH-64 Longbow	DV
Alone in the Dark 1 - 3	
ATF US (X-Fighters)	DV
Bad Moro	DV
Baldies	DV
Battle Criuser 3000AD	DV
Bleifuß (Screamer)	DA
Blown Away	DV

78,95	Panzer General 2
78,95	Phantasmagoria
68,95	Pole Position
64,95	Police Quest SWAT
59.95	Quake
89,95	Ratsel des Master Lu
71,95	Rebell Assault 2
	Return Fire Win 95

#### **Dungeon Keeper** DV 77.95

	•	
Caesar 2	DV	79
Civilization 2	DV	79. 78.
Command & Cong	uer DV	89,
Com &Con 2	DV	*89
Com &Con Mission	CDDV	34.
Conquest of the New W	bild DV	84
Creature Shock	DV	39, 79,
Crusader - No Remo	orse DV	79.
Cyberia 2	DV	69,
Cybermage	DV	78.
Cyber Judas	EV	*84
Doggerfall	DV	*78.
Das Schwarze Aug	ne 3 DV	*79
Destruction Derby	DA	89, 79,
Die Fugger 2	DV	79
Die Siedler	DV	39,
Die Siedler 2	DV	68.
Discworld	DV	78
Dogz (Bildsch.Schor	ner) DA	29,
m 1 1 1 0		

F1 Manager Attack FIFA Soccer 96 Gabriel Knight 2

Gene Wors Grand Prox Manager Hard Ball 5

#### **Duke Nukem 3D** DA 79.95

Indy Car Racing 2 Little Big Adventure	DV	78.9
Little Big Adventure	DV	29.9
MAGI	DV	73.9
Magic Carpet Plus	DV	29.9
Magic the Gathering	DV	*84.9
Manic Karls	DA	39.9
Master of Orion 2	DV	*84.9
Mechwarrior 2 Specia	IDV	79.9
Nascar Racing	DA	29.9
Navy Strike	DV	*94.9
NBÁ Live 96	DV	78.9

Aanic Karls	DA	39.
Aaster of Orion	2 DV	*84.
techwarriar 2 Spe	cialDV	79
lascar Racina	DA	29.
łavy Strike	DV	*94.
IBA Live 96	DV	78.
leed for Speed	DV	78,
HI Hockey 95	DA	20

NHL Hockey 96 78,95 Thrustmester T2

Panzer General 2	DA	75,95
Phantasmagoria	DV	90.95
Pole Position	DV	89,95
Police Quest SWAT	DV	*79.95
Quake	DA	i.Vorb
Ratsel des Master Lu	DV	69.95
Rebell Assault 2	DV	79.95
Return Fire Win 95	DV	*78.95
RIPPER	DV	78,95
RTL Samstag Nacht	DV	*49.95
Sea Legends	DV	79.95
Shannara	DV	69,95
Shellshock	DV	78.95
Silent Hunter	DV	69.95
Silent Thunder	DV	79,95
Simon 2 Incl T-Shirt	DV	68.95
Space Bucks	DV	69.95
Space Hulk Win95	DA	78.95
Speed Haste	DV	55.95
Spycraft	EV	78.95
Char Tarl Dans Comment		

#### S.T.O.R.M. Stonekeep D' SU-27 Sukhor (Das a. Win95) D' Syndicate Plus

#### AH 64 Longbow DV 77.95

System Shock	DV	39.95
T-MEK	DA	*79.95
Teamchef	DV	84.95
Terminator Future Shoo	LDV	78.95
Terra Nova	DA	77.95
Terra Nova	DV	*77,95
The Dia	DV	69,95
This means Wor (Win95)	DV	85.95
Thunderhawk 2	DV	79,95
TILT	DA	59.95
Top Gun-Fire at Will	DV	78.95
Torin's Passage	DV	84.95
Track Attack	DV	71.95
Urban Runner	DV	84.95
US Navy Fighters Gold		
Virtual Snooker		85 95
	DA	84,95
Warcraft 2	DV	79 95
Warcraft 2 Mission	DV	29,95
Warhammer-Sch D g Ratte		69,95
Warhammer-Dark Crusade		66,95
		72.05

#### Command & Conquer 2 DV '89.95

Vestwood Compilation Ving Armada	DV DA	79,95
Vina Commander 3		78.95
Ving Commander 4		99.95
Vitchaven II	EV	84,95
Vorms	DV	69,95
Vorms Reinforcemen		39 95
	DV	*69 95
ork Nemesis	DV	*79,95
Vinaman Extreme	Lowetick	00 05

Versandkasten: Nachnahme 9,95 DM (plus 3,00 DM Zahlkartengebühr) = Varkasse 6,95 DM Wir versenden ausschließlich im SICHERHEITSVERPACKUNG DHNE MEHRKOSTEN

Versandanschrift: dynamic soft . Schwarzwalden: 2

 78259 Ehingen Telefon: 0 77 33 / 33 66 • Telefax: 0 77 33 / 67 88 Ladenlokal: Kreuzensteinstr. 12 • 78224 Singen/Htw

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschole von 25, DM Inh. Winter • Intilmer und Presänderungen vorbeholten – Ladenpresse können vori



#### IM COCKPIT

ATF konfrontiert Sie mit insgesamt 14 verschiedenen Cocknits. Unter den Jets sind sogar einige, die noch in der Testphase sind, und so ist der Spieler quasi einer der ersten, die diese Flugzeuge "fliegen" dürfen. Alle Flugzeuge wurden mit spezifischen Flugeigenschaften aus-

gestattet und erfordern daher sowohl andere Taktiken als auch Übung bei den diversen Manövern. Wir schildern Ihnen, welches Fluggerät sich für die unterschiedlichen Missionen am besten eignet und welche Features und Vorzüge die einzelnen Jets mitbringen. Grundsätzlich stehen für jede Mission immer gleich mehrere geeignete Flugzeuge zur Wahl. Probieren Sie einfach aus und entscheiden Sie nach persönlichem Geschmack.



Die Lockheed F-22 ist ein Kampfflugzeug par excellence. Drei Waffenschächte plus ein langläufiges 20mm-Geschütz machen die F-22 zu einer gefährlichen Waffe, Ihre Marschgeschwindigkeit beträgt 800 Knoten. Der Jet ist 13 Meter breit und 5 Meter hoch. Für Luftkämpfe hervorragend geeignet.



Wollen Sie Ihre Bodentruppen unterstützen oder einen Nachtangriff bzw. eine Aufklärungsmission fliegen, sollten Sie der AV-88 Harrier II Plus ein Auge schenken. Auf Optimalhöhe schafft der Jet fast Mach 1. Damit entfleuchen Sie noch einigen Gegnern.



Die Lockheed F-117 A, inoffizieller Name: Night Hawk, ist ein Stealth-Jet für Präzisionsangriffe, Das 13x20 m große Flugzeug schafft 561 Knoten. Die Produktion der F-117A ist abgeschlossen. Nutzen Sie im Spiel diesen Jet, um im Gegensatz zur B2 hinter den feindlichen Linien präzise Hochgeschwindigkeits-Einsätze zu fliegen.



Wesentlich schneller, nämlich mit 1.88 Mach, fliegt die F14B Tomcat, ein Abfangiäger mit Jagdbomberkapazitäten. Sogar über 1,8 Mach fliegt die F/A-18 Hornet. Der Jagdbomber eignet sich für Einsätze hinter den Linien, bei denen Sie die Aufgabe haben, große Ziele zu zerstören (Hauptquartiere, Häuser etc.).



Weiter geht es mit der Dassault Rafale. Der Abfangjäger ist ein Mehrzweck-Kampflugzeug, das als Ein- und Zweisitzer erhältlich ist. Eingesetzt wird der Jet von der französischen Luftwaffe, Auf Optimalhöhe schafft der Vogel Mach 2, im Tiefflug noch satte 750 Knoten.



Für diese Ziele kann auch die BAE SEA HARRIER eingesetzt werden. Der Jet startet senkrecht und kann zusätzlich für Aufklärungsmissionen eingesetzt werden. Im Tiefflug kommt er auf 640 Knoten, in großer Höhe sogar auf 1,25



Die Grumman X-29 ist einer der interessantesten Jets im Spiel. Durch die stark vorwärtsgerichteten Flügel sieht das Testflugzeug so aus, als würde es rückwärts fliegen. Von diesem Jet gibt es derzeit noch keine sicheren Daten. Im Spiel fällt der Flieger durch extreme Wendigkeit auf.

Mach. Sollen Sie Ihren Flughafen vor Jägern schützen und diese vorher abfangen, eignet sich die SU-33 Flanker D. Mit 2.165 Mach ist die SU-33 ein echter Renner. Ansonsten ähnelt sie sehr der SU-27.



Ein weiteres Kampfflugzeug ist der YAK-141 Freestyle, der senkrecht starten kann und eine manuelle und automatische Flugkontrolle bis zur Landung besitzt. Auf Optimalhöhe schafft der Jet 1,7 Mach.



Erst im Oktober startet eine neue Testreihe des Rockwell/DASA X-31A EFM-Jets. Bereits 1977 wurden die Studien an diesem Flugzeug in Deutschland begonnen. doch in der Zwischenzeit lief die Finanzierung aus. Die Spannweite beträgt lediglich 7,26m. Bis 8535 m Höhe schafft die Rockwell 1485 Knoten, Wahnsinn!

sonders für Nahkampf-Einsätze geeig-



Als letzter Spieleriet kann das Transportflugzeug AC-130U Spectre geflogen werden. Bereits im Jahre 1952 erfolgte die erste Fertigung des Vielzweckflugzeuges. Vier Mannschaftsmitglieder haben im Cockpit Platz. Gleich drei Geschütze befinden sich auf dem Flugzeug.

Eine weitere Lockheed-Produktion ist die X-32 ASTOVL, ein kurzstartendes und senkrechtlandendes Kampfflugzeug. Erst im Jahr 2000 wird die dritte Test-Phase begonnen werden. Im Spiel be-

das maximal 325 Knoten fliegen kann. 7.876 Kilometer kann die Spectre fliegen, ohne nachzutanken.



Eines dieser noch im Test befindlichen Kampfiets ist die B-2A Spirit. Die Entwicklung begann bereits 1978.Der Jet ist mit Stealth-Fähigkeiten ausgerüstet, was vor allem beim Durchdringen des feindlichen Radars nützlich ist. Die Tests enden im kommenden Jahr. Der 21x52 m

große Bomber schafft eine Anfluggeschwindigkeit von 140 Knoten und fliegt rund 15.000 m hoch.



43111 BOY METER STR. 41 60676 KÖLM

AZOKO KACHEN ATTLAS STR. 24 BLONDELSTR. 10

10211 D'DORS



PC CD PC CD PC CD SUPER PREIS SUPER PREIS SATURN ·· LISA & Asp Wir führen such Imp Grundgerät + Pad Abuse (KD) Fighter Duell (DA) 79.90 PCCD ROM PC CD ROM Aces of Deep Corn. (KD) 89.90 Front P.Snort Football 96 (KF) 79 90 Terminator Future Shock (KD) 79 90 Gabriel Knight 2 (KID) 79.90 Terra Nova (DA) D (kth) 00 00 Aces of the Deep US (NE) Longbow (KD) \*
Arbus 2 (KD) \* Gene Ware /KD) 00.00 The file (ICD) 80.00 Jumpia Strike (DA) 14 00 The Pandoma Detective (DA) Aces over Europe (DA) Across the Rhine (KD) 29.90 Kingdom: Fare Read Kings Quest 6 (DA) aches (DA) 29.90 Myst (KD) 109.90 Alien Odvesey (KD) 79 or Harvester (KD) 109.90 Therse Hospital (KD) \* 89.90 29.90 Alien Trilogy (DA) 1 Heart of Darkness (DA) \*
Hexacon Kartell (KD) \* 99.90 69.90 Air Prount (DA) 20.00 iights of Xentar (KD) 39.90 SEGA Rally (DA) 109.90 Thexder (KD) 99.90 This Means War (KD) Albion (KD) 39.90 Virtua Cop + Pistore (DA) 149 90 Allens (KD) R4 90 109.90 89.90 Little Big Adventure (KD) 39.90 Hyperblade (KD) Thunderhawk 2 (KID) Arcade Pool & Overdrive (DA) 39.90 collypop (KD) Lost in Time (KD) Virtua Fighter 2 (DA) 109.90 79.90 20 00 Around Atlanta (KD) Virtua Hang On (DA) Into the Void (ICC) Anull of Down (ICD) 80.00 Time Virtua Racing (DA) Jetfighter 3 (DA) \*
Judge Dredd (DA) Made in Germany (KD) (Battle Isle 2, Anstoss, Commando (KD) \*\*89.90 Ascendancy (KD) 59.90 49.90 99.90 Amund Affanta (KD) 49.90 99.90 Ion Gun (ICD) 89.90 Aufschweinn Ost enhand (KD) 39 90 Schwarzea Auge 2) laguc Carpet + Data (KD) sault Riggs (DA) t and of Loss 2.0(70) 00.00 79.90 **PLAYSTATION** Award Win. Platinum (KD/DA) 29.90 Lighthouse 3D (KD) 99,90 Urban Runner (KTY ATE (KD) 89.90 99.90 Little Big Adventure 2 (KD) Urban Decay (DA) (Elife 2 Civilization Lammings 2) Magic Carpet 2 (KD) 49.90 Marvo Carts (DA) 34.90 00.00 Lost Admiral 2 (DA) BC/Stone Racers (KE) Playstation Goundoerk Bardles (DA) Narrraft 2 (ICD) 89.00 Memory Card Ne GeCon Jovpad (DA) 40.00 Mari TV 2 (KD) Beneath a Steel Sky (KD) 29.90 ets Fluch (KD) \* 88 90 Warcroft 2 Data (KD)29.90 Might & Magic 3-5 (KE) 30 00 89.90 Baryon (DA) 69.90 Magt (KD) Warryaft 2 Date (KF) 59.90 Oldtimer (KB) 19.90 at Krondor (KD) 29.90 Sony Lankrad Alien Trilogy (KD) 170 DO Magic the Gathering (KID) \* Master of Orion 2 (KID) \* Batman Forever (DA) 00.00 er Stratecie (KD) 84 90 Panik in the Park (DA) 60.0 Bettlecruiser 3000 AD (KD) 79.90 Warhawk (DA) ng (KD) 40.00 69.90 aparazzi (KE) Alien Trilogy-USA (KE) Cyberia (DA) \* 99 90 Bernhard Langer Golf (KD) 79.90 Matth Sommer Sonner (ICD) 89 80 Wayne Gretzky All Sters (DA) 79 90 Bitmac Bros Compliation (DA) 29.90 PGA Tour Golf (DA) 24 90 109.90 fetaltech.Earthslege 2 (DA) Netands (KE) (Cadaver, Magic Pocket, Gods, Police Quest 4 (KD) 29.90 Blown Away (KD) 69.90 Discovered tailes (ICE) Mission Citical (DA) Wing Commander 4 (KD) Speedball 2, Xenor 21 30 D 99.90 Braindead 13 (KD) 79.90 79.90 99 90 Prisoner of los + Buch (KD) Black Gold (KID) Privateer (DA) 24.90 Fade to Black (KD) Ceribbean Desaster (KD) 99.90 Ning Commander 4 (IGE) 69.90 FIFA Spooner 96 (KD) 89.90 Moto X (DA) Biodies (DA) Prototype (DA) Chaos Overlords (KD) 1 80.00 ardry Gold (IKE) 49.00 20.00 Blood Bowl US (ICE) 39,90 Body Works 3 0 CD • Zeltung 12,99 GT Racing-Japan (10E) Chronides of Sword (KD) NBA Live 96 (KD) 79.90 Norms (KD) (ICD) brastic Juniter Strike (DA) 99.90 Chronomaster (DA) 79.90 NHL Hockey 98 (KD) 89.90 Worms Data (KD) 90.00 RAM Fun Special (ICD) 30.00 -cum Data (KD) WWF Wresternania (DA) Z (KD) \* 89.90 Normality (KD) Bundesliga M.Supporter (KD) 14.90 Burg Drachenstein (KD) 29.90 Civil War - Sierra (KD) \* 89 BC 89.90 Rayman (ICD) 49.90 Resimes of Chans (DA) Lone Soldier (OA) 79.90 Offensive (KD) Civilization 2 (KD) 89.90 79.90 49.90 NBA in the Zone (KD) 109.90 Olympic Games (KD) Olympic Soccer (KD) tos Engine enhanced (DA) 29.90 Clayfighter 2 (DA) \* 70.00 Rings of Medusa Gold (KD) NRA Live 96 /DAT Civi Net (KD) 99.90 elahem (KD) Command & Concus Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unse 20.00 Combat Classics 3 (KD/DA) 29.90 Need for Sor (CN) bee 00.00 SVGA Win 95 (KD) \* 89.90 Outnost 2 (ICD) 90,90 Schwarzes Cortiment / Ernnen Sie hitte noch 3 5° NHL Face Off (DA) Panzer General 2 (DA) Gunship 2000, 00.00 Com & Conquer 1 Data (KD) 69.90 29.90 Auge 2 (KD) 29,90 Panzer General-USA (KE) Ran Soccer (KD) 119.90 SUPER PREIS Command & Conquer 2 (KO) Pax Imperia 2 (KD) \* Campaign 1, History Line) creamball Flipper (DA) PGA Tor Golf Sawgra Creeture Shock (KD) 29.90 Congo (DA) 59.90 Shadow of the Cornet (KID) 29.90 Resident Evil-USA (KE) 120.00 PC 3,5" Conquest of the Phantasmagona 2 (KD) Pinbalt 3D VCR (DA) 00.00 Cyberia 1 (KD) 39.90 Sim City Enhanced (KD) 29.90 (ab 18 Jahren) New World (KD) yber Judas (DA) \* 54.80 D Day America Invaders (KE) 49.90 80 00 Skins at Big Horn-Golf (DA) 10.00 Ridge Racer 2-Japan (KE) Road Rash-USA (KE) 149.90 RAN Trainer 2 (KD) 89.00 Darkseed 2 (KE) 49.90 Space Quest 1-5 (DA) 39.90 5th Floot (KE) Rebel Assault 2 (KD) Day of the Tentade (KD) 119.90 Cyberia 2 (KD) 79.90 St. Thomas (KD) Streetlighter 2 Turbo (DA) 30.00 Award Min. Blotteven (KD/DA), 20.00 Shell Shock (KD) 90.00 torn Win 95 (DA) \* Red Berno 2 (MT)) 00.00 Deathyrate (ICE) 29.90 Streetfight.2 Alpha-USA (KE) Renegade 2 (DA) \* zation, Lemmings 1) Der Seelenturm(KD) 39.90 119.90 D 800 99.90 Star Trel NG Limited (NE) 50.90 Thunderhawk 2 (KD) Battle Bucs (RD) 49 90 69.90 Darker (DA) Return Firm (DA) 89.90 Descent 1 (DA) 29.00 Star Trek 2 (KD) Crystal Calibum (DA) Total NBA (DA) 99.90 Riddle of Master Lu (KD) Darksand 2 (KD) Ster Were Collection (KD) 50.00 Deck Demon (KE) 19.90 True Pieball (DA) 99.90 39.90 Dawn of Darkness (DA) \* 00.00 Ripper (KD) 99.90 Dime City (KD) (X-Wing, Rebel Assault 1, Flight of the Ar Rise of the Robots 2 (DA) Dogfight (DA Ster Wars Screen Saveri Deathcate (KD) 89 90 Queen (KD) 24 90 Worms (DA) 90.00 Deathkeep (DA) \* Der Couch (KD) Rivers of Dawn (DA) Dreamweb (ICT) 20.00 el Panther (KD) 49.90 lemdalt 2 (KD) Wing Commander 3 (KD) X-Com (KD) Schiratti Commander (DA) Schlecht um Gettysburg (KD) 19.90 84 O/ The Koshan Conspiracy (KD) 9.90 Inordinate Desire (KD) Links Banff Springs (KE) 4 90 89.90 Der Planer 2 (KD) \* 89.90 89.90 Master 2 (KD) 29,90 59.90 CARDS Schleichfehrt (KD) 1 DO 00 Descent 1 Level of World (DA) 19.90 tomorph (KE) TH (DA) 49.90 Schwarzes Auge 3 (KD) \* Links Troon North (KE) 29.90 Even more Incr Machine (KD) 29.90 Descent 2 (DA) 89.90 89.90 Tomcat Alley (DA) 50.00 19.90 Magic Boy (DA) Sensible Euro Challenge (DA)\*59.90 Sensible World o.Soccer (KD) 69 90 Descent 2 Extreme Pinball(DA) 29.90 Turrican 2 (DA) 39.90 Homelands-Booster (ICF) Mataltach 2.90 -Mission Builder (DA) \* 40.05 F 15 Strike Eagle 3 (DA) Fede to Black (KD) 60.00 Ulima 7 Complete (DA) Unnecessary Rough 95(DA) US Navy Fighter Gold (KE) 29.90 Ice Age-Booster (KE) Earthsiege (KD) 4,40 Diabolo (KD) 99.90 Shanara (KD) 79.90 29 90 29 90 Ice Age-Starter (KE) Microsoft Pack (KE) je Phoenix Datenbank (KD) 19.00 12.90 Die Fugger 2 (KD) Die Sledier 2 (KD) 80.00 Shell Shock (KD) 89.90 Folcon 3.0 (DA) 10 00 40.00 The Gathering-Booster (KE) 19.90 4.40 Shrvers (KD) Silent Hunter (KD) 00.00 Flight Commander 2 (KD) 79.90 49.90 Veil of Darkness (KD) The Gathering 4th Edition Raily Championships (DA) 14 90 Flight of Amazone Queen (KD)49.90 Disney's Toy Story (KE) Dungeon Keeper (KD) \* Earthworm Jim 1+2 (DA) 109.90 Virtus Chess (KE) Wacky Wheels Deluxe (DA) 30.00 -Starter (KE) 12.90 Star Trek-N G.Atter Uni. (KE) 4.40 12.00 Silent Thunder (KD) \* 99.90 Red Crystal-QQP (KE) 89.90 Frankenstein (KD) 49.90 Skat 2095 (KD) Russes Cun Golf /DA) Front P.S. Football 94+Data War at Sea Compilation (KE) 5 (Lost Admiral, Grandest Fleet. 79.90 19.90 59.90 Space Bucks (KD) rarzes Auge 2 + Star Wars-Starter (ICF) 12.90 79.90 From the Dolottin (KD) (Shall Total (KD) 29.90 3DO AUF ANFRAGE T-Shirt (KD) 29.90 Speed Haste (DA Elder Somile 2 (KD): 89 90 FX Fighter (DA) 30.00 World War 2-Battle of Pacific nsible World Soccer (KD) (KD) KOMPLETT DEUTSCH Star Control 3 (DA) 89.90 Gabriel Knight 1 (KID) Goblins 1+2 (KID) Warcraft 1 (DA) Star Crusade KE) KOMPLETT ENGLISCH Star Ranger (KD) Euro 96 (KD) 89.90 29.90 World Cup USA 94 (KD) 18.90 -Mission + Speech (KD) (DA) Dt.ANLEITUNG Soccer 96 (KD) Star Tre X-Tracker (DA) Deep Space Nine (DA) 79.90 Subwar Missons (MT)) 4 00 ") NOCH NICHT DA Goblins 4 (KD) X-Wing + Missions (KD) F 1 Grand Prix 2 (KD) 109.90 39.90 49.90 Stonekeep (KD) Insverse (KD) F 1 Grand Pr Manager 86 00 89.90 History Line (KD) Inca Collection 1+2 (KD) Zoop (DA) 29.90 29.90 Streetfighter 2 Alpha (DA) \* 69.90 White (DA) 9.90 F 1 Manager (KD) F 1 Pole Position (KD) 29.90 Bei Bestellungen von Angeboten bitte immer ein oder mehrere Wordstar 1 5 (KD) Wir führen auch 99.90 Strike Base (KD) indy car Racing (DA) Suithor SU 27 Flanker (KD) 79.90 WWF 2 Rampage (KE) 19.90 Fast Atlack (KD) 79.90 Invest (KD) 9.90 Ersatzwürrsche angeben, da viele Spiele Restposten sind. **US Importe !!** 29.90 FIFA Socoer 96 (KD) Jump Raven (DA) lovs ACHINER STR. 1004 50858 KÖLN TIL: 0221/9486100 OPC 3.5" O CD ROM **PREIS** FAX: 0221/488701 DNACHNAHME +T DM

#### Joysoft BLITZ BESTELLUNG TIP DES MONATS STAR WARS OUPS: 6 + 9 DM OVORKASSE/SCHECK: +6 DM **OKATALOG** KOSTEN WARCRAFT 2 OAUSLANDVORKASSE: +15 DM fast 130 Seiten veiler ielbeschreibungen & Tipe LOS nur gegen Vorkosse, postit O TEILLIEFERUNG NACTINATIALS OBESTELLUNG KOMPLETT **EXPANSION PACK** Ab einem Rachnungsbetrag von 200 DM - VERSANDKOSTENPRE 9 DM X-WING REBEL ASSAULT 1 CO ROM STAR WARS SCREEN SAVER CD ROM STRASSE UPS: 6+9 BM PLZ. ORT VORKASSE: +6 DM AUSLAND: +15 DM TELEPONIE KOMPLETT DEUTSCH

# (A)

#### Auf einen Blick-

- Verfolgungskurve
   Hilfe, ich werde gejagt!
   Ausbruchskurve
   Spiral-Sturzflug
- Schubumkehrung
   Flugmanöver gegen
   Bodengipheiten
- Eigene Einsätze erstellen
   ATF im Netz
   Bugs- u. Technik-Tins

Verfolgungskurve. Die Verfolgungskurve setzt auf die Geschwindiakeit des Fluozeuges. während die Vorhaltekurve die G-Werte erhöht. So hat eine schnelle F-18 im Luftkampf gegen eine wesentlich langsamere MiG 21 durch die höhere Geschwindiakeit einen wesentlich schlechteren Kurvenradius. Die F-18 wird jedoch durch die höhere Kurvengeschwindigkeit in den Rücken der MiG 21 gelangen, während sie bei einer Vorhaltekurve an der MiG vorbeifliegen würde. Im toten Winkel ist dann ein gezielter Abschuß möglich. Wenn Sie die beiden Kurventaktiken (nach viel Übung) beherrschen, sollten Sie ausprobieren, eine kombinierte Kurven-Energiekampftaktik anzuwenden. Beherrschen Sie auch diese Variante. quckt der Gegner bald dumm aus der Wäsche und verläßt sich auf seinen Ausstiegsknopf. All diese Taktiken setzen jedoch eine große Flugerfahrung voraus, das heißt, Sie müssen einige Stunden im virtuellen Cockpit verbracht haben. Wesentlich einfacher ist da die "Reine Verfolgung". Hier fliegen Sie hinter dem Gegner her und

imitieren seine Manöver. Diese

Taktik erlaubt es, aus kurzer Distanz zu schießen, was in der Regel schnell den gewünschten Erfolg bringt.

#### Hilfe, ich werde gejagt!

Eine weitere Kampftaktik, die Sie beherrschen sollten, ist die des Ausbruchs, Eine Ausbruchskurve fliegen Sie, indem Sie den Joystick auf sich zuziehen und dann schnell nach links oder rechts bewegen. So können Sie den feindlichen Raketen ausweichen. Sie zwingen den Gegner mit diesem Manöver, aus einem schlechten Winkel auf Ihr Flugzeug zu zielen. Fliegen Sie danach eine Kurve, um hinter den Gegner zu gelangen und setzen Sie gnadenlos Ihre Raketen ein. Ein Verzweiflungsmanöver ist der Spiral-Sturzflug. Hierbei gehen Sie in einen steilen Sturzflug über und fliegen anschließend eine Kurve. In der Mitte der Kurve wird der Schub weggenommen, und das Flugzeug rollt um 180 Grad. Wenn Sie ietzt die Nase hochziehen - je steiler, desto besser - gelangen Sie wieder hinter Ihren Gegner, Diese Taktik sollte nur im absoluten Notfall angewandt werden. Immer wieder werden Sie merken, daß eine Schubumkehrung Wunder wirkt. Leider können Sie den Schub nur mit einer F-22, einer X-31 und einer X-32 umkehren. Dies ermöglicht es, den Kurvenradius zu verringern und dadurch die Kurven wesentlich enger als der Geaner zu nehmen. Als Beispiel nehmen wir nun eine X-32. Wenn



LICHTERLOH IN FLAMMEN STEHT DIE JIANGHU-FREGATTE NACH DIESEM FITZ-ANGRIFF.

Sie in eine Linkskurve fliegen, drücken Sie "Str-Linkspfeil", um die Schubdüsen nach links zu lenken. Bei der F-22 oder X-32 drücken Sie "Str-Pfeil hoch" oder "Str-Pfeil unten". Bei der X-32 müssen Sie die HUD-Anzeige "Vekt" beobachten - sie zeigt den jetzigen Düsenwinkel an. Halten Sie "Str-Pfeil links" gedrückt, bis der Wert zwischen 40 und 60% fällt. Drücken Sie nun "O", um die Vektorflächen wieder zu zentrieren.

#### Flugmanöver

#### gegen Bodeneinheiten

Doch Gefahr droht nicht nur aus der Luft bei ATF. Auch die Bodentruppen machen Ihnen das Leben schwer. Werden Sie von SAMs, den radargelenkten Luft-Boden-Raketen, beschossen, fliegen Sie tief. SAMs haben Schwierigkeiten, ihre Ziele aus der Nähe zu treffen. Treffen Sie hingegen auf Flakgeschütze, so bleiben Sie stetst über 5.000 Fuß, dann droht keine Gefahr. Müssen Sie trotzdem einmal tiefergehen, fliegen Sie unkonventionell und überraschend. Flakgeschütze müssen stets den

Vorhalt berechnen, und so können Sie dem Gegner mit unvorhersehbaren Manövern Schneid abkaufen. Ein weiterer Tip: Das Radar des Gegners findet Ihren Jet nur, wenn Sie über 500 Fuß fliegen. Apropos Radar: Erscheint im Luftkampf ein blinkendes "R", sind Sie von einer radargelenkten Rakete erfaßt worden. Werfen Sie in diesem Fall vier bis fünf Düppel ab (Taste "Einfg"), um das Radar in die Irre zu leiten. Orehen Sie schnell ab. Erscheint hingegen ein blinkendes "I", hat Sie eine Infrarotrakete erfaßt. Schießen Sie Leuchtkörper ab (Taste "Entf") und drehen Sie ebenfalls schnell bei.

#### Eigene Einsätze erstellen

FÜr Langzeitmotivation haben die Macher von ATF wirklich gesorgt: Neben den 80 Missionen der beiden Kampagnen und den 20 Einzel-Missionen können Sie sich auch selbst Ihre Missionen bauen. Doch wie geht das? PC Action hilft und erstellt eine einfache Beispielmission. In der PC Action-Mission "Eurofight" haben

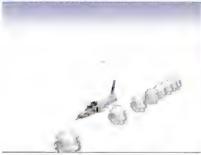


DIE EINSATZKARTE HILFT IHNEN VOR DER MISSION BEI DER ORIENTIERUNG.

#### ATF IM NETZ

Auch im Internet finden Sie Advanced Tactical Fighters. Unter der Adresse http://www.ea.com/TEXT/whatjane.html finden Sie die Homepage von JANE's Combat Simulations. Dort

können Sie sich über das Spiel informieren, Screenshots betrachten, aber auch mit anderen Pt-Piloten chatten. Mit http://www.ea.com/ja-nes/chat/index.html können Sie sofort auf die Chat-Page gelangen. Wollen Sie Infos zu weiteren Electronic Arts-Produkten, sei Ihnen die Seite http://www.ea.com/ ans Herz gelegt.



UP AND AWAY! MIT DEN F-TASTEN LASSEN SICH AUSSENAN-SICHTEN EINSCHALTEN, DIE ABER NAHEZU UNSPIELBAR SIND.

französische Terroristen den Flugzeugträger "Eisenhower" gekapert. Mit einer Tomcat und einem Flügelmann gilt es, das Schiff zu zerstoren. In der Luft erwarten Sie zwei MIGs, die Ihnen das Leben schwer machen wollen. Ist der Flugzeugträger zerstört, geht es weiter zu Wegpunkt zwei, an dem Sie ein Hochhaus, das Hauptquartier der Terroristen. vernichten müssen. Also, greifen Sie in den virtuellen Baukasten. und los geht's:

Als erstes wählen Sie den Punkt "Proeinsatz erstellen", STR+N ruft eine neue Einsatzkarte auf wählen Sie nun die Karte, auf der Sie Ihren Einsatz fliegen wollen. Als Beispiel soll Frankreich dienen. Nun wird das Wetter festgelegt. Um die Mission nicht zu schwierig zu machen, wählen Sie "Morgen", dann ist es zu Beginn der Mission zwar noch etwas dunkel, die Sonne geht iedoch schon nach wenigen geflogenen Meilen auf. Als nächstes werden die Gegner festgelegt, Geben Sie z. B. Frankreich als gegnerische Kraft an. Nun werden die Schirme bestimmt, auf die der Spieler Zugriff müssen. Bei der Einstellung "behaben soll. Wählen Sie Flugzeugwahl- und Waffenladungs-Bildschirme, um auch andere Flugzeuge als die Tomcat auswählen zu können. Die Voreinstellung ist jedoch eine Tomcat, die auf dem Kartenfenster per "Einfq"-Taste oder dem Menüpunkt "Objekt einfügen" involviert wird. Klicken Sie die eben erstellte Tomcat an und weisen Sie dem Jet die Flughöhe

(3.000) und die Knotenzahl (400) zu. Stellen Sie ferner ein. daß die Mission nur ein Erfolg ist. wenn das Ziel zerstört wurde.

Fügen Sie eine weitere Tomcat ein und verleihen Sie diese Threm Geschwader ein (Menüpunkt "Zu Geschwader hinzufügen"). Ernennen Sie ietzt den Spieler-Jet zum Geschwaderführer. Erstellen Sie Wegpunkt A (Eisenhower) im Meer und fügen Sie mit "Einfa" den Flugzeugträger Eisenhower ein. Postieren Sie zwei MIGs um das Schiff, die das Ziel haben sollen. den Feind zu vernichten. Erstellen Sie Wegpunkt B (Reaktor) kurz hinter der Küste auf dem Land. Fügen Sie einen Reaktor hinzu (auch hier muß angegeben werden, daß das Ziel nur erreichbar ist, wenn er zerstört wurde). Postieren Sie ruhig einige Soldaten um den Reaktor, Wegpunkt C heißt Flughafen und wird einige Meilen hinter dem Reaktor erstellt. Dieser muß angeflogen werden, um die Mission erfolgreich zu beenden. Achtung: Geben Sie jedesmal unbedingt an, daß die Ziele zerstört werden



DIE EISENHOWER IST DAS ZIEL UNSERER BEISPIELMISSION.



GRAFISCH MACHEN SICH DIE FLIEGER AM BESTEN IN SVGA FUR DETAILS BRAUCHEN SIE ABER EINEN FLOTTEN RECHNER.

schädigt" können Sie sonst den Autopiloten nach einigen Treffern nicht mehr auf das zu zerstörende Ziel "ansetzen". Speichern Sie nun die Mission unter dem Namen "Eurofight" ab. und viel Spaß auf der Suche nach den Terroristen!

#### **Bugs- und Technik-Tips**

Die von US Navy Fighters bekannten Grafikbugs wurden auch bei ATF nicht beseitigt - so klafft schon zwischen den Tragflächen ab und an ein Riesenloch oder Hochhäuser scheinen keinen Untergrund zu besitzen. Daran läßt sich von Spielerseite leider nichts ändern. Weitere Probleme gab es im Test beim Flug mit den Tarnkappenbombern, die sich nach dem Zuschalten des "Extra G's" aus dem Mogelmenü schon einmal mit der Meldung "Strukturschaden" in die ewigen Jagdgründe verabschiedeten. Haben Sie gerade erst Ihre ersten Geh- bzw. Flugversuche angestellt, so werden Sie schnell feststellen, daß. wenn Sie im Mogelmenü "Keine Abstürze" und "Unverwundbar" eingestellt haben, es weder Ihrem Autopiloten noch Ihnen gelingen will, ein Flugzeug wieder in die Luft zu bekommen, das auf dem Boden ungeschickt aufgesetzt hat. Die Lösung für dieses Problem ist ganz einfach. Die Mission kann weitergeflogen werden, wenn Sie das Fahrwerk mit der Taste G einschalten. Dann den Schub erhöhen (Taste 5), und ab zurück in die Luft. Ein Highlight von ATF ist sichertich die digitalisierte Musik. Wollen Sie iedoch Platz sparen, tut es die ebenfalls ordentliche Midi-Musik genauso. und statt 60 MB benötigt ATF "nur" noch 30. Außerdem läuft



NOCH EINMAL GUT GEGANGEN. DER TOWER BEGRUSST DEN HEIMKEHRER



das Spiel schneller, was für Besitzer eines kleinen Pentiums oder gar eines 486ers wichtig ist. Bevor Sie außerdem im hochauflösenden Modus alle Details abschalten, um eine gute Spielbarkeit zu erhalten, sollten Sie darüber nachdenken, einfach auf SV-GA zu verzichten. ATF spielt sich nämlich auch in der VGA-Auflösung noch Klasse.

#### Kleine Mogeleien

Einfacher geht es nun wirklich nicht mehr: Wer mogeln möchte, kann sich bei ATF über ein eigenes Mogelmenü freuen. Hier läßt sich der Schwierigkeitsgrad so herabsetzen, daß auch Einsteiger in den Genuß eines lupenreinen Dogfights kommen können, ohne nach zwei Drehungen bereits das Zeitliche gesegnet zu haben. Drücken Sie während des Flugs die Escane-Taste, erscheint ein Menii, und das Spiel wird eingefroren. Wenn Sie ietzt das Mogelmenü anwählen. können Sie sich unverwundbar machen, was nicht heißt, daß Sie nicht abstürzen können. Dies gilt es extra zu aktivieren. Auch können Sie Ihr Flugzeug mit einer unbegrenzten Menge an Munition



DAS MOGELMENU ERLAUBT AUCH DEM UNERFAHRENEN PC-PILOTEN ERFOLGSERLEBNISSE

und Treibstoff ausrüsten, was gerade für Anfänger eine Hilfe sein sollte. Wollen Sie sich in aller Ruhe auf den Kamnf konzentrieren ist es ratsam, das Trudeln und die Turbulenzen auszuschalten, Auch das Blenden der Sonne ist abschaltbar, Aktiviert man Extra-G. bekommen die Jets noch einen gehörigen Geschwindigkeitsschub. Seien Sie jedoch sehr sparsam mit dem Einsatz des Mogel-Menüs, schließlich ist eine ermogelte Mission nur der halbe Spaß. Geht Ihnen iedoch nach getaner Arbeit. sprich nach Erfüllung der Missionsziele, zwei Meilen vor der Basis der Sprit aus, sollte ein Griff in den virtuellen Tank erlaubt sein.

#### The END!

Die Enden der beiden Kampagnen sind recht schmucklos ausgefalen. Keine Videofilmchen, die den Piloten zum glorreichen Sieg gratulieren, kein virtuelles Schulterklopfen. Stattdessen ein – zugegeben schönes – Standbild eines in den Sonnenuntergang fliegenden Kampfjets und lobende Dan-



VIE LETZTE MISSION VOR VEM KRIEGSENVE GEHORT NICHT ZC PEN SCHWIERIGSTEN.

kesworte per Sprachausgabe. Der letzte Einsatz der Rußland-Kampagne hat ein chinesisches Transportflugzeug zum Ziel, Die chinesische Luftwaffe zieht sich langsam zurück, wenngleich noch kein Waffenstillstand ausgehandelt wurde. Im zu vernichtenden Flugzeug befinden sich einige Generale und kommunistische Politiker. Ein recht schlichter Schluß ohne großen Showdown, zumal diese Mission nicht gerade die schwerste ist. Stellen Sie den Jet. während Ihre Flügelmänner Ihnen den Rücken freihalten. Ein gezielter Schuß nach IR-Anpeilung schießt die Feinde endaültig in den Himmel und beendet den Krieg. Eine ähnliche Mission wartet am Ende der Ägypten-Kampaqne auf den PC-Piloten, doch diesmal steht er auf der anderen

Seite. Ihre Aufgabe ist es. ein

Transportflugzeug mit ägyptischen Politikern sicher zurück nach Ägypten zu bringen. Übriggebliebene Rebellenflugzeuge können Ihnen hier im Weg stehen. Vernichten Sie diese, und die islamischen Fundamentalisten sind besiegt. Lobende Worte erhalten Sie auch hier vor dem gleichen Hintergrundbild des in die Sonne fliegenden Jets.

Thorsten Seiffert



IN DER PILOTENAKTE STEHEN ALLE IHRE ERFOLGE, ABER AUCH IHRE MISSERFOLGE



NEBEN DEN PRÄZISIONSANGRIFFEN BILDEN DIE ESKORTMISSIO-NEN EINEN WEITEREN SCHWEDPUNKT DES GAMES

DIE GESICHTER DES SPORTS.



#### Auf einen Blick:

Das richtige System
 Teamauswahl
 Angriffstaktiken
 Distanzschützen

mines gleich vorweg: Die ungewöhnliche Steuerung erfordert es von Ihnen, daß Sie üben, üben, üben. Beherrschen Sie aber erst einmal alle Steuerungstricks, gelingen Ihnen nicht nur wunderschöne Tore, Sie werden auch merken, daß Euro 96 zunehmend an Spieltiefe und Faszination zulegt. Vergessen Sie als Eingabegeräte alles andere als ein Gamepad, lediglich ein digitaler Joystick verrichtet noch einigermaßen zufriedenstellend seinen Dienst.

#### Das richtige System

Stundenlange Tests haben ergeben, daß wir dem 3-4-3-System, wie es etwa die Holländer voreingestellt verwenden, die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion geben. Dies gilt besonders für Spieler, die das Paßspiel bereits beherrschen. Bei diesem System haben Sie zwar nur drei Abwehrspieler zur Verfügung, da das ganze Spiel aber am leichtesten durch die Konter-Taktik zu gewinnen ist und in der Abwehr sowieso die Ball weg!-Devise das Geschehen bestimmt, können Sie mit diesem taktischen System am leichtesten von Abwehr auf Angriff umschalten. Ihre vier Mittelfeldspieler können schon in der Spielfeld-Mitte durch Forechecking (Ich liebe dieses Wort!) dem Gegner den Ball abluchsen. Geschieht das, haben Sie in der Spitze gleich drei Anspielstationen, was meist für eine

Überzahlsituation sorgt. Aus diesem Grund ist auch das ungewöhnliche 4-5-1-System (Spanien) nicht schlecht, zumal Sie bei dieser Aufstellung fast immer in Ballbesitz gelangen, wenn Ihr Keeper einen langen Abschlag ausführt. Wichtig hei der Auswahl des Snielsystems ist vor allem eine starke Präsenz im Mittelfeld, da vor den Toren alles immer sehr schnell geht und vielfach der entscheidende Paß eben aus dem Mittelfeld - den Weg zum Torerfolg ebnet. Als Alternative zu den genannten Systemen ergeben sich daher nur noch zwei andere. Beim klassischen 4-4-2 ist die Mittelfeld-Dominanz gegeben. leider fehlt Ihnen aber eine Anspielstation in der Spitze, diese finden Sie, wenn Sie die 4-3-3-Taktik bevorzugen. Sicherlich keine schlechte Wahl, zudem der Mittelstiirmer hei Furo 96 hängend eingesetzt wird und somit auch in der Verteidigungsposition gleich zum ersten Forechecker werden kann. Bei diesem System müssen Sie auch mit häufigeren Abseitsnositionen rechnen. Die 4-2-4-Aufstellung empfehlen wir nur wenn Sie vor Spielende unbedingt noch ein Tor benötigen. Dieses System ist auf jeden Fall der "Attacking"-Aufstellung vorzuziehen, da hier das Mittelfeld gänzlich preisgegeben wird, Für Taktiker, die das Defensiv-Spiel bevorzugen und die kontrollierte Offensive (Danke Otto!) pflegen möchten, bietet sich als einziges System das 5-3-2 an, mit dem ja auch Bundesberti bei der echten Euro zum Erfolg kommen möchte. Unserer Ansicht nach eignen sich Defensiv-Systeme für Euro 96 jedoch gar nicht, da - wie gesagt - vor den Toren alles sehr schnell geht und sich viel zu viele Spieler in der Abwehr auf den FiiRen stehen

# EURO 96

Zugegeben - der Ball hüpft wirklich etwas merkwürdig bei Gremlins Euro 96. Wie Sie dennoch locker den Europameister-Titel mit dem Team Ihrer Wahl erringen können, erfahren Sie aus unserem Games Guide!



#### **Teamauswahl**

Die realen Stärken und Schwächen der einzelnen Spieler wurden von Euro 96 Soccer genau in das Spiel übertragen. Daher versteht es sich von selbst, daß die Teams, die vor der echten Euro in Favoritenstellung waren, auch in der Simulation stark sind, Dazu zählen Holland. Italien und natürlich auch Deutschland, Mannschaften mit echten Titelchancen sind auch Frankreich, Spanien und Rußland. alle anderen Teams sind in Sachen Spielermaterial schwächer bestückt, was sich besonders bei der Ballannahme und Geschwindigkeit der Kicker bemerkhar macht. Mit der Teamauswahl können Sie im Zwei-Spieler-Modus übrigens hervorragend ein ungleiches Stärkeverhältnis beider Spieler ausgleichen.

#### Angriffstaktiken

Ballbehandlung ist alles. Vor dem Tor haben Sie nur wenig Zeit, einen gezielten Schuß anzubringen, der perfekte Angriff wird daher im Mittelfeld aufgebaut. Hier werden Euro 96-Spiele gewonnen oder verloren, wobei es anfangs hilft, wenn Sie eine der von uns empfohlenen Taktiken gewählt haben. Um ein Angriffsspiel aufzuziehen, müssen Sie unbedingt die Game



DAS FINALE! WENN SIE BIS HIERHER KOMMEN WOLLEN, MUSSEN SIE SCHON EIN PAAR UBUNGSSTUNDEN INVESTIEREN. OB BERTIS BUBEN WOHL AM 30. JUNI BERNFALLS IM WEMBLEY-STAPION ANTRETEN DURFEN (UNTEN)?



AUS DIESEN POSITIONEN FUHREN SCHUSSE MIT GROS-SER WAHRSCHEINLICHKETT ZUM DIESEROLG. EIN GUN-ZUM DIESEROLG. EIN GUN-HINEN DIESER DAS JUNNEN DIESEK ANCEZEIGT. JE LIN-GER SIE DIE TASTE I GE-PORUKET HALTEN, DESTO HAR-TER WIND DIES SCHUSS. NUTZEN SIE DIE AFTERTOUCH-MOGGLICHKETT (DIEN)

Pad-Kommandos beherrschen (siehe Extrakasten). Aufgrund der unmöglichen Flug- und Hüpfeigenschaften des Balles empfiehlt sich ein kultiviertes Flachpaßspiel zum Angriffsaufbau, Wichtig ist, daß Sie Button 2 betätigen und den Joystick in die richtige Richtung drücken, ohne ihn kurz danach wieder nach hinten zu ziehen. Die Reaktion wäre ein hohes Anspiel. was meist einem Ballverlust aleichkommt. Beherrschen Sie erst einmal das Kurzpaßspiel, behalten Sie stets die Übersichtskarte im Auge. Als Faustregel kann gelten: Spielen Sie ab, wenn ein freier Mann mehr als 10 Meter (umgerechnet, versteht sich) dichter am gegnerischen Tor steht, ansonsten dribbeln Sie selbst weiter. Da der Ball den Spielern bei Euro 96 am Fuß "klebt" und die Gegenspieler sehr schnell den Ballführenden stören, müssen Sie gerade im Mittelfeld häufiger Kreise drehen, um einen freien Paß spielen zu können. Dieses Verhalten sieht zwar merkwürdig aus, ist aber auf ieden Fall einem Ballverlust vorzuziehen. Haben Sie sich mit einem Mittelfeldakteur erst einmal bis in rund 35 Meter Entfernung vor das gegnerische Gehäuse vorgetastet,

folgt die entscheidende Phase.

DIESER PASS KOMMT VIELEICHT EIN WENIG ZU FRÜH. RECHTS BEFINDET SICH EIN SPEIERE IM PASSIVEN ABSEITS. DER HOLLANDISCHE ABWEHRSPIERE VERSUCHT BEREITS. IN DEN PASSWAG ZU LAUFEN, BESSER WARE HIER GEWESEN. ZUNACHST NOCH EIN PARA METER ZU DRIBBEIN UND PANN AN DEN HERAUSELENDEN ABWEHRSPIELER VORBE IN DEN FREID RAUM ZU PASSE

## DISTANZSCHÜTZEN

Folgende Spieler haben einen echten Dampfhammer im Fuß und eignen sich besonders für Weitschüsse:

Albertini	Kan
Bergkamp Holland	Kare
ostaPortugal	Kost
ascoigneEngland	M. L
lagiRumänien	Möll
lierroSpanien	Pros

Kanchelskis ...Rußland
Karembeu ...Frankreich
Kostadinov ...Bulgarien
M. Laudrup ...Dänemark
Möller ...Deutschland
Prosinecki ...Kroatien

Schauen Sie, wo Ihre Angreifer postiert sind und spielen Sie den tödlichen (Flach-)Paß. Noch bevor der Ball den Angreifer erreicht, betätigen Sie die Schuß-Taste, um einen One-Timer auszuführen. Stimmt das Timing, ist der Keeper meist so überrascht, daß er kaum eine Chance hat oder zumindest den Ball abprallen läßt. Entscheidend für diesen Paß ist das richtige Timing. Hier kommt es darauf an, daß Ihre Angreifer nicht im Abseits stehen und sich nicht bereits ein Verteidiger zwischen Paßgeber und Stürmer gemogelt hat.
Haben Sie eine Nachschuß-chance,
drücken Sie wieder die Schuß-Taste, bevor Ihr Spieler den Ball erreicht und bswegen Sie den Joystick in Richtung Tor. Mit diesem
Trick sind auch Tore aus unmöglichem Winkel wahrscheinlich, da
der Keeper noch nicht wieder auf
dem Verstein der Schußen der Angriffsauch
bau erfolgt fast immer aus der

## COMPUTER

Holbeinstraße 2-4 24539 Neumünster Telefon 04321 / 04321 Telefax PC C D ROM AH-64 D Longbow dt.DM 79,95 dt.DM39.00 ATE dt.DM 89,95 Red Meio 60 DM 79 95 off of DM 69 98 Braindead 13 dt.DM 79,93 Civilization 2 dt DM 70 01 Command & Conquer dt.DM 98.95 Conquest of the New II.DM 89 Descent 2 dt.OM 79 dt.DM 79 dt.DM 79 Diabala Die Fugger 2 Die Siedler 2 dt.DM 72 Earthsiage2: Skyforce Ecco the Doiphin F 1 Manager 96 dt.DM 79 dt.DM 59 dt.DM 75 Fast Attack dt.DM 6 SIGA SACCET '84 AL DM SS Formulo 1 Grand Prix 2 dt.DM 9 Gabriel Knight 2 dt.DM 6 Gene Machine dt.DM Indy Cor Racing 2 dt.DM Kinder entdecken die Bibel dt.DM Mechwarrior 2 Ltd. Edition dt.DM dt DM 75 sel dt DM 35 Myst Special Edition 2 dt.DM Offensiva dt.DM 79 Panzer General 2 dt. DM 69 dt.DM hantasmagoria dt.DM 59 Plaball '95 Win 95 Pole Position Police Quest SWAT dt.DM 79 leball Assoult 2 Ridge Racer Ripper dt.DM7 dt.DM7 Silent Hunter Silent Thunder de DAA 7 dt. DMB9 S.T.O.R.M d1.DM89 dt.DM85 arcraft 2:Tides of Dor dt.DM99 Wine Commander 4 dt.DM69 S & G A S A dt. DMATE laturn kpl. m. Sega Rallydt.DM479,00 Jura 96 Saccer dt.DM 87,91 Euro 96 Soccer dt DM 84.95 **Guardian Heroes** Panzer Dragoon 2 dt.DM 87,91

Virtue Cap mit Platele dt. DM139,95 (Virtue Fighter 2 dt. DM 89,95 (VIRTUE FIGHER 2) dt. DM 89,95 (VIRTUE FIGHER 2) dt. DM 89,95 (VIRTUE GAMES dt. DM 94,95 (VIRTUE GAMES DE GAMES MACHERAGE BITTEN VORBESTELLUNGEN / RESERVIERUNGEN VORBESTELLUNGEN / RESERVIERUNGEN (VIRTUE GAMES DE GAM

Skeleton Warriors

TOP - PREISE
Original dautsche Versionen
Kasteniose Gesamtpreisliste
Versandkosten NN OM 5,95
Bei Vorausschlung keine NN-Gebühn
Iniklusive Garantie, Sicherheitsverpockung und Transportversicherung
und Transportversicherung
urf ohne Versandkosten
Verbestellungen für Nauhalten
werden beverzugt ausgelisfart
Bestallungen muschenede par
Bestallungen muschenede par
Wir führen auch original SEGA.
Nintende und SONY SPIELE

Wichtiger Hinweis. Die Preise beinhalten nicht s aktuellen Vergünstigungen durch Kurzschwanks gen und Einkaufzvorteile Fragen 5le deshalb no



Auf einen Blick:

• Verteidigungstaktiken

• Die Tastenbelegung

zentralen Position, Hohe Zuspiele Johnen sich nur, wenn Sie von den Außenpositionen flanken mijssen (!). Diese Möglichkeit wird Ihnen durch das Quadrat unter dem ballführenden Spieler angezeigt. Auch hier haben Sie nur eine Chance. wenn Sie versuchen, mit einem One-Timer abzuschließen. Natürlich können auch Weitschüsse zu Toren führen, das gilt besonders. wenn Sie einen starken Mittelfeldakteur mit dieser Aufgabe betrauen (siehe Extrakasten), Nutzen Sie bei Distanzschüssen die Aftertouch-Möglichkeiten und schießen Sie wenn möglich flach, da der gegnerische Schlußmann dann einen längeren Weg zum Ball hat (er muß "abtauchen"). Auch wenn die Chancen auf ein Tor hei Weitschüssen natürlich geringer sind, können Sie auf diese Weise häufig zumindest eine Ecke herausholen oder erhalten eine Gelegenheit zum Nachschuß, Visieren Sie bei Schüssen die kurze Ecke an, da der Keeper dann größere Probleme bekommt. Wenn Sie diese Tips beherzigen, steht einem erfolgreichen Spiel eigentlich nichts mehr im Weg. Könner sollten später den mitunter sehr effektiven (Flach-) Paß in den freien Raum üben, da besonders filnke Stürmer damit in eine äußerst günstige Schußposition manövriert werden können. Eine gute Möglichkeit, die Fortschritte des eigenen Paßspiels zu kontrollieren, bietet übrigens der Statistikteil am Ende des Matches. Beachten Sie besonders die Angabe für Ballbesitz. Werden Sie anfangs wohl kaum Werte um 30% Ballkohrtolle erhalten, Können Sie diese Statistik durch ein perfektes Paßspiel auf rund 65% nach und nach steigen:

#### Verteidigungstaktiken

Denken Sie daran: Sie verteidigen nur, weil Sie schnellstmöglich in Ballbesitz kommen möchten, um einen eigenen Angriff einzuleiten. Die optimale Verteidigung beginnt also bereits bei Ihren Stürmern. die bei Ballverlust dem Gegner sofort nachsetzen sollten. Die Defensive ist eine Heidenarbeit. Sie können eigentlich nur in Ballbesitz gelangen, wenn Sie dem Gegner ständig mit einem Spieler auf die Füße treten, ihm also den Ball ablaufen. Nutzen Sie dazu die Möglichkeit des kurzen Sprints (Herumhämmern auf Taste 2), damit Ihnen Ihr Gegenspieler nicht entwischt. Allzu lange sollten Sie einem ballführenden Gegner aber nicht hinterherlaufen, schalten Sie lieber mit Taste 1 und Taste 2 (gleichzeitig) auf einen anderen Akteur um. Im Optimalfall müßte es Ihnen mit dieser Nerv-Taktik gelingen, das Gros der Bälle bereits in Ihrem defensiven Mittelfeld abzufangen. Häufig reagiert der Computer-Gegner auch nervös und kickt den Ball unmotiviert auf die Tribüne, Haarig wird die Situation. wenn der Gegner erst einmal in die Nähe Ihres Strafraumes gelangt, Auch hier können Sie eigentlich nichts anderes machen, als sich ihm fortwährend in den Weg zu stellen. Haben Sie dann den Ball. scheuen Sie sich nicht, diesen mit der Schuß-Taste aus der Gefahrenzone zu befördern. Häufig entstehen so gefährliche Konter. Auf ieden Fall sollten Sie verhindern. daß Ihr Gegner zu einem One-Timer kommt. Lassen Sie bei einer Zwei-gegen-Eins-Situation lieber den ersten Stürmer schießen und decken Sie den Paßweg zum zweiten Stürmer zu. Ihr Torwart wird es schon richten. Nach Ecken und Freistößen nahe des Strafraumes gilt ebenfalls nur eine Devise: Weg mit dem Ball! Ein sehr entscheidender Spielmoment bei Euro 96 ist die Phase direkt nach dem Ballgewinn. Ihr Spieler hat für Sekundenbruchteile die Kontrolle und muß nun schnell handeln, da auch Ihr Gegner sofort wieder versuchen wird, den Ball abzujagen und

er sich noch dicht in der Nähe aufhält. Bevor Sie Gefahr laufen, sich etwa allein gleich drei Gegnern gegenüber zu sehen, gilt auch hier: Schuß-Taste und weg mit dem Ball! Klar, daß ein kontrollierter Paß auf jeden Fall zu bevorzugen ist. Noch ein paar Anmerkungen zur Blutgrätsche, die Sie mit der Taste 1 einleiten können: Diese sollten Sie nur als letztes Mittel einsetzen. Erstens ist Ihr Spieler außer Gefecht, wenn er ins Leere grätscht und zweitens riskieren Sie damit gelbe und rote Karten. Verlieren Sie einmal einen zentralen Mann in Abwehr oder Mittelfeld. haben Sie kaum noch eine Siegchance. Befolgen Sie jetzt unsere Tips, können Sie eigentlich iedes Spiel siegreich bestreiten. Sie werden sehen, daß Euro 96 Soccer nach der Eingewöhnungsphase immer mehr Spaß macht, einer weiteren Verfeinerung Ihres Spiels steht dann nichts mehr im Weg. Unsere Tips verlieren übrigens auch bei Matches gegen menschliche Geaner keinesweas ihre Gültiakeit. Möge der Bessere gewinnen!

Christian Bigge

. .Passen

...Schießen

#### nni DIE TASTENBELEGUNG

Für die Spielsteuerung verzichten wir auf die Erwähnung der Keyboard-Belegung, da aus oben erwähnten Gründen für uns nur ein Gamepad oder allerhöchstens ein digitaler Joystick in Frage kommt. Zudem sind die Tastenbelegungen nachfolgend nach der Wichtigkeit geordnet. Anfänger sollten sich zunächst die entscheidenden Kombinationen merken und erst dann die etwas komplizierteren trainieren. Ihre Mannschaft wird es Ihnen danken.

# MOLIANO | Second | S

Taste 2 + Richtung + Joystick nach hinten ......hoher Paß Taste 1 + Taste 2 + Richtung ......verdeckter Paß

rac
F1Optionsmenü
F5Detailstufe Rasen
F6 Detailstufe Linien
F7Himmel an/aus
F8 Detailstufe Spieler
F9 Videowand an/aus
F10
+/Bildschirmgröße

Tab . . . . . . . . Übersichtskarte

Im Angriff:

Taste 2 + Richtung . . .

BE HOLLANDS 3-4-3-SYSTEM SORGT AUCH IN SEINER DIGITALEN VARIANTE FÜR ANGRIFFSWIRBEL AUF DEN PLÄTZEN



CD ROM

RTL Samstaa Nacht Hardware
Liste Zubehör anfor
Jovsticks
Alfer Tedn Box.
Automatisches Unscholler golden
ges Benutzen von zwei Unysticks Worms+Data ACES Collector a Edit. 64.95
Red Boron, Aces of the Poofic, Aces over Combat Classics 2 29.95
F19 Steam Fighter Pacific stance, Stent Rightrick Rightrick Pro Virtual Pilat Virtual Pilat Pro Pedals Pro Pedals Pro Combat Classics 3 69.95 Compage: Gunstip 2000, Historydne 1914-Games Volume 3 24.95
Montey stand 7 Block Gold, Super Soccer. Games Volume 4 24.95 Battle of firtion. Tebreok, Spirit of Adventure Garnes Volume 5 24.95 Für Österreich - Preise x 8 = OSch Fantasy General 64,95 gleiche Versandkosten wie Deutschland Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt.

69.95

69,95

79.95

69,95

69.95

69,95

24.95

89,95

89.95

Multimedia



#### Druidenzirkel



Um sich in SirTechs FantasyAdventure Der On Screen
Probleme mit Geld, Lebens- und
Magiepunkten zu vom entledigen, gehen
Sie folgenderMIRKEN STATE. ORGEN

ten Sie ein neues
Spiel. Überwinden Sie den Anfangsraum und treffen den Druiden,
DAY
Mer Sie wieder vor die Tür stellt. Nun speichern und beenden Sie das
Spiel. Jetzt laden Sie dieses Savegame in den HexEditor und suchen
den Abschnitt

den Sie wie folgt ändern:

Jérôme Emler

#### **SimFarm**

Zwei Milliarden an Geldeinheiten erhalten Sie, wenn Sie ein Savegame (\* .sfm) in den Hex-Editor laden und die Offsets 216E4 bis 216E7 mit FF FF FF 7F Überschreiben.

Sebastian Hawly

## Warhammer: Im Schatten der Gehörnten Ratte

Laden Sie ein beliebiges Savegame mit dem Hex-Editor. Bei der Adresse 0000 00F0 befindet sich das vorhandene Geld. Überschreiben Sie nun die ersten vier Stellen mit E02E, und schon verfügen Sie über 12.000 Goldkronen. Die Truppenstärke stocken Sie auf, indem Sie am Ende des Savegames die Zeile

SEATSTATES:S\_SIDE=2,12,12,2

suchen. Überschreiben Sie die zweite und dritte Zahl mit maximal 32: SEATSTATES:S\_SIDE=2,32,32,2. Jetzt haben Sie 32 Kämpfer zur Verfügung.

Gustel Kubirschki

#### Warcraft 2

Hier noch einmal alle Cheat-Codes zu Warcraft 2 in einer Referenz-Aufstellung:

IT IS A GOOD DAY TO DIE Unverwundbar

GLITTERING PRIZES 10.000 Gold, 5.000 Holz and 5.000 Öl

SPYCOB 5.000 ÖL

HATCHET Doppelte Menge Holz beim Fällen
MAKE IT SO Beschleunigt die Produktion
TITLE Beschleunigt die Geschwindiakeit

der Einheiten

Sir- NOGLUES Deaktiviert magische Fallen isy- SHOWPATH Zeigt die gesamte Karte Der ON SCREEN Zeigt die gesamte Karte

aller DECK ME OUT Erhöht alle Technologiestufen mit EVERY LITTLE THING SHE DOES Alle Zaubersprüche

UNITE THE CLANS Sofortiger Sieg
YOU PITIFUL WORM Sofortige Niederlage

THERE CAN BE ONLY ONE
HUMANX
Zur x (1-14) Mission der Menschen
ORCx
Zur x (1-14) Mission der Orks

JCLA Zeigt "Go Bruins!" Meldung
DAY Zeigt "FIEF" Meldung
NETPROF Laser display

Herbert Vollmer

#### Top Gun

- 1. Speichern Sie ein Spiel unter dem Namen TEST.
- 2. Öffnen Sie nun die Datei TEST.SAV in einem normalen Editor.
- 3. Sie sehen nun folgende Zahlenkolonne:

2 2 54 3299,000000

Die erste Ziffer steht für die Kampagne, wobei

0 für die FlugSchule, flying school, 1 für Kuba 2 für Korea steht.

Die zweite Nummer steht für Anzahl der Missionen, die Sie in dieser Kampagne bereits hinter sich haben.

Thomas Müller

#### Silent Hunter

Wenn Sie es satt haben, immer dann unterzugehen, wenn es gerade richtig spannend wird. Editieren Sie eine der ROSTERx.SAV-Dateien mit dem Hex-Editor:

HEX	BEDEUTUNG	BEISPIEL
#38	Date (M/D)	01
#42	Year	00=42, 01=43,
#48	Status	01=Active, 02=Patrol, 06=Captured
#63	Sub Title	(SS-199)
#94	Sub Class	T-Class
#153	Base	Brisbane
#173	Mission	Solomon Islands

Matthias Eber



#### Worms Reinforcements Challenge Mode Code



UNCHAINS RICHNPOP DODGEMAX STARTURN FYGEORE REZDOGGY HIGHKICK LONG AGO HEY JOHN SATANTOS NEARDEAD CUMBAGZ GOOD BYE TRUTHOLIT 17THKTND GOGOGOGO PIGSPACE TRUMPTON PARANOID MIXTURES VERY MAD TNSANTTY GREATGIG

OHSOFASY

#### Björn Velber

## Abuse

Um den God-Mode in EAs Actionspiel zu aktivieren, geben Sie in der Eingabezeile -edit ein und drücken dann SHIFT-Z. Wenn Sie jetzt TAB drücken, um das Spiel zu beginnen, muß sich der Cursor dabei innerhalb des Fensters befinden. Karl Helmer



#### Die Siedler 2

Hier ein Trick, mit dem Sie bei einer Kampagne die ganze Karte offenlegen können: Starten Sie die Kampagne, in der Sie die ganze Karte sichtbar haben wollen, und speichern ab. Nun verlassen Sie die Kampagne und starten ein Freies Spiel mit der Option: Aufkärung - AUS. So können Sie im Freien Spiel die ganze Karte sehen. Aus diesem Spiel heraus starten Sie über das Optionsfenster die zuvor abgespeicherte Kampagne, und auch dort offenbart sich Ihnen nun die gesamte Karte.

#### Jöra Zimmer

Um zwischen allen Missionen des Kampagne-Modus wählen zu können, laden Sie die Datei MIS-SION.DAT in den Hex-Editor und ändern in der ersten Zeile die Werte:

31 31 30 30 30 30 30 30 30 30 30

31 31 31 31 31 31 31 31 31 31 31,

Jetzt starten Sie einfach ein

Enrico Nummer

#### Bleifuß

neues Spiel.

Hier ein paar nützliche und witzige Tricks für Graffitis schnelles Rennspiel.

Geben Sie im Auswahlmenü ein:

monty: Hütchen werden zu Kegeln

joint: Hütchen werden zu Geistern

clock: Die Uhr wird ausge-

schaltet
aburn: Alle fahren den

Bullet-Car Geben Sie bei der Streckenwahl

ein: vtelo: Zeigt alle Strecken

mirro: Zeigt die Strecken spiegelverkehrt

updow: Dreht das Bild um 180° inver: Läßt Sie den Kurs rückwärts fahren

Geben Sie Fahrzeugmenü ein: tazor: Fahren Sie mit dem Bullet-Car

Patrick Dirschl

#### Anvil of Dawn

Wenn Sie keine Lust haben, sich mühselig die notwendigen Maximalwerte durch langwieriges Training anzueignen, dann laden Sie ein beliebiges Savegame in den Hex-Editor und editieren es folgendermaßen:

ERFAHRUNGS- UND MAGIEPUNKTE:

Offsets 4C4B bis 4C52 überschreiben mit CC

WAFFEN UND MAGIESTUFEN:

Offsets 4D29 bis 4D33 überschreiben mit OA

EIGENSCHAFTEN DES CHARAKTERS:

Offsets 4C57, 4C61, 4C6B, 4C75 überschreiben mit 46 00 46 00

Alexander Strobelt





- So war's bei Simon 1
- Rache ist süß -Simon 2
- Grundsätzliches • In der Stadt
- · Die 3-Bären-Hütte Sumpflinge

# SIMON THE

1994 brachte Adventure Soft seinem Helden Simon the Sorcerer das Laufen bei, 1995 folgte die Fortsetzung der Abenteuer des Mini-Helden. Mit ihren wunderschön gemalten Märchenwelten sicherten sich beide Spiele

(bei Bomico als Compilation er-

hältlich) schnell einen Platz unter den Klassikern des Genres.

Besonders die pointierte Sprachausgabe Simons, der durch sein loses Mundwerk von einem Schlamassel ins nächste taumelt, sorgt für viele Lachsalven und lang anhaltenden Spielspaß. Wir sind der Spur des Zauberlehrlings gefolgt und haben

für Sie jede Klippe unter die Lupe genommen. Eine Komplettlösung zu Simon 1 finden Sie auf der Cover-CD-ROM.

#### So war's in Simon 1

Auf der Suche nach seinem Hund landet Simon auf dem elterlichen Speicher und findet ein altes Zauberbuch, welches prompt eine Tür in eine andere Dimension, eben besagtes Märchenland, öffnet.

Neugierig wie die vorlaute Hauptfigur nun mal ist, geht er durch diese Tür und landet als Hauptgericht im Suppentopf einiger Goblins. Gerettet von seinem treuen Hund, bringt ibn dieser in die

Hütte des Zauberers Calypso. Hier findet Simon einen Brief, in dem Calvoso schreibt, daß er vom bösen Zauberer Sordid gefangengehalten wird und Simon ihn retten soll. Doch dazu muß Simon zunächst ein echter Zauberer werden - ein nicht eben leichtes Unterfangen, wie man sich vorstellen kann.

#### Rache ist süß mit Simon 2

Sordid, der eigentlich in der glühenden Lava aus Teil 1 schwimmen sollte, erwacht in der Fortsetzung des Klassikers auf geheimnisvolle Weise zu neuem Leben und hat nur noch den einen Gedanken: sich an Simon zu rächen. Er zaubert ihn also wieder zurück ins Märchenland, wobei ihm allerdings ein kleiner Fehler unterläuft, Simon landet nicht, wie geplant, in seinem Schloß, sondern vor dem Zauberladen seines alten Freundes Calypso. Dieser unterrichtet ihn, daß der Teleporter einen seltenen Treibstoff namens Bed Full braucht, um Simon wieder nach Hause zu bringen. Jenes Bed Full zu besorgen ist natürlich gar nicht so einfach. Simon muß königlicher Hofzauberer werden und Babysitter spielen, wobei er feststellt, daß das idvilische Dorf von einst zu einer romantischen mittelalterlichen Stadt geworden ist. Hat er schließlich Bed Full gefunden, wird er auf ein Piratenschiff verschleppt, strandet auf einer tropischen Insel und, und und.... Doch keine Sorge, mit Hilfe unserer Komplettlösung werden Sie den kleinen Zauberer schon wieder sicher nach Hause geleiten können.

#### Grundsätzliches

Für Spieler, die Simon nicht streng nach dieser Lösung spielen wollen, sind jeweils die wichtigsten Orte



ZU BEGINN DES SPIELS LÄSST DER BÖSE SORDID SIMONS
KLEIDERSCHRANK. DAS DIMENSIONSTOR. ERSCHEINEN

# SORCERER 2

der Handlung im Text hervorgehoben und dadurch bei unliebsamen Hängern leicht auffindbar, Probieren Sie zudem ruhig einmal Dinge aus, die in dieser Lösung nicht explizit angesprochen werden. Mitunter werden Sie aberwitzige Ereignisse herbeiführen, die den eigentlichen Spielverlauf aber nicht verändern. Schlimmstenfalls nassiert es, daß Sie sich einige Gegenstände nochmals besorgen oder ein Gespräch erneut beginnen müssen, Bei Gesprächen sollten Sie stets höflich und hilfshereit sein, sonst könnte es schnell passieren. daß Sie in schier endlose Diskussionen geraten oder das gesamte Gerede noch einmal über sich ergehen lassen müssen. Gravierende Fehler können Sie im Prinzip nicht begehen, lediglich die Spieldauer wird sich ausdehnen.

#### In der Stadt

In Calvosos Zauherladen nimmt Simon den Baseballschläger und den Farbstoff und holt sich bei der 3-Bären-Hütte den Brief aus dem Briefkasten. Dann geht er zum Schloß, plaudert ein wenig mit den Wächtern und erfährt dabei, wieviel eine DM wert ist. denn das örtliche Währungssystem ist nicht ganz so einfach wie unseres. Auf dem Marktolatz spricht Simon mit dem Fisenwarenhändler über das Eisenwaren-

geschäft und bietet seine Hilfe bei der Steuererklärung an, Von seinem Resuch beim Schloß weiß Simon ia, daß ein Goldtaler 15 DM entspricht, 16 Nickel einer DM und daß ein Royal Flash drei Goldtaler sind. Danach geht's die Treppe runter zum Pets Shop, wo er etwas mit dem Besitzer plaudert und dann versucht die Schildkröte zu stehlen. Da der Versuch scheitert, beschließt Simon, einen Blick in das Geschäft nebenan, den Jokes Shop, zu riskieren. Hier läßt er prompt das Witzebuch mitgehen, schaut sich das Stinkbombenplakat an und spricht mit dem Scherzartikelhändler. Nachdem dieser ihn doch sehr veralbert hat, was ia normalerweise Simons Part im Spiel ist, zieht er weiter zum Kreditbüro und gibt dem Clown das Witzebuch.

#### Die 3-Bären-Hütte

Standig in Geldnot, betritt Simon das Kreditbüro und fragt die Sekretärin nach einem Kredit (welcher, ist egal). Die Tippse schickt ihn in das Büro des Managers, wo Simon, während der Geldhai nach dem richtigen Formular sucht, den Brief von der 3-Bären-Hütte schnell auf die Ablage legt und damit die Zerstörung der 3-Bären-Hütte besiegelt. Nun versucht Simon, die Kanalisation zu durchqueren, deren Deckel er mit



SORDIDS FESTUNG - DAS HAUPTOUADTIED DES ROSEN VANN SIMON DEM FIESEN SORDID DAS HANDWERK LEGEN?



GANGSPUNKT PER OPYSSEE UND ANLAUFSTELLE FOR TIPS

dem Brecheisen aufgebrochen hat. Da dies allerdings nicht gelingt, weil der Zauberer immer noch so feige wie im ersten Teil ist, begibt er sich zurück zur 3-Bären-Hütte und geht nach rechts zur Küche, allerdings nicht ohne vorher noch ein wenig Elefant im Porzellanladen zu snielen. Aber immerhin ist er so nett. den tropfenden Wasserhahn abzudrehen, nimmt aber die Gummihandschuhe mit. Als die drei Bären nach Hause kommen, versteckt sich Simon im Kamin und wird, als dieser entzündet wird. zum Springbrunnen katapultiert. Da er hier vorerst aber absolut nichts zu erledigen hat. latscht er zum Hafen und spricht mit Bingo Bongo (im rechten Hafenbereich. egal von welcher Seite man in den Hafen kommt). Bei seinem weiteren Hafenrundgang trifft er Goldlöckchen. Nachdem er ihr versichert hat, daß er kein Polizist ist, gerät das Blondhaar ins Plaudern und Simon beschließt. mehr oder weniger ehrlich, ihr zu helfen. Nachdem Simon mit dem Brecheisen die Kiste aufgebrochen hat und Goldlöckehen hineingeklettert ist, steckt er das aufblasbare Schlauchboot und die Perücke ein und geht wieder zurück zu der 3-Bären-Hütte, wo er sich mit Papa-Bär unterhält und ihm die Perücke aushändigt.

Aus Dankbarkeit gibt es dafür von Mama-Bär eine Schüssel Brei. Erfreut, auch mal iemandem eine Freude gemacht zu haben, geht er beim Rathausplatz vorbei. plaudert kurz mit dem Akkordeonspieler und gibt ihm dann den Baseballschläger, den die Tänzer ihm prompt auf den Kopf werfen. Zufrieden geht der Strotch zum Tätowierladen, klettert die Leiter hoch und betritt eine Gesellschaft, die sich Verein der Verrückten nennt. Wie sinnig! Simon erfährt vom Fischmann. daß dieser ein Taubheitsgelübde abgelegt hat.

#### Sumpflinge

Der Fischmann gibt ihm aber ein Notizbuch, mit dem er den Pfannenmann fragen kann, wie man dem Verein beitreten kann. Nachdem sich Simon den Brei als Hut aufgesetzt hat, erhält er seinen Mitgliedsbeitrag und geht zu Mac-Sumpfling's. Dort läßt er sich von dem Sumpflingmaskottchen einen Luftballon und einen Gutschein geben, den er natürlich sofort einlöst. Unser Zauberer spricht mit dem Anorak-Typen und dem Tätowierer und geht wieder zurück zum Marktplatz, wo er sich erst einmal das Werbeplakat einsteckt und den Ballon am Gitter festbindet, Im Pets Shop verfrachtet er die Schildkröte mit

#### SPIELETIPS KLASSIKER SIMON THE SORCERER 2



Das Schloß
 Auf dem Piratenschiff

den Gummihandschuhen aus ihrem Käfig in den leeren Käfig rechts neben der Maschine (falls Sie das vorher schon probiert haben, achten Sie darauf, daß der Hehel an der Maschine auf (-1 steht), die dann prompt angeworfen wird. Die ietzt normale Schildkröte steckt Simon in den Hut und, da er ja sehr experimentierfreudig ist, die Glühwürmchen vom Regal in den leeren Käfig links von der Maschine, Nachdem er den Hebel auf '+' gestellt hat. schaltet er sie noch einmal an. Der Ladenbesitzer kehrt zurück und erlaubt Simon, die nun enorm aufgeladenen Glühwürmchen zu behalten. Jetzt wird im Jokes Shop ein Sumpflingskostüm in Auftrag gegeben, zunächst muß aber grüner Stoff her, Dazu schaut der Anti-Held rechts bei Nefahpayup vorbei und spricht mit dem Fettsack. Da Simon sich seine Tücher nicht leisten kann. ist er gezwungen, diesem einen Gefallen zu tun. Der Fettsack bringt Simon in eine Höhle, an deren rechtem Ende einige Lampen liegen, aus denen er die richtige heraussuchen muß. Nachdem er sie endlich gefunden hat, ruft er zum Höhleneingang hoch, daß er die Lampe hat, aber sie erst herausrückt, wenn er wieder oben



DIE 3-BAREN-HÜTTE <mark>WIRD VON</mark> MEHREREN VIDEOKAMERAS SCHARF ÜBERWACHT, DENNOCH KANN SICH DER MINI-ZAUBERER VON HIER EINIGE ENTSCHEIDENDE DINGE BESORGEN.

ist. Nun hat Simon zwar nur ein weißes Tuch erhalten, aher er heschließt, es von den Waschweibern am Springbrunnen färben zu lassen. Dazu wird das Tuch in den Korb gelegt und der Farbstoff dem Brunnen zugegeben, Bingo Bongo bekommt im Hafen jetzt das Werbeplakat, Am Rathausplatz hat Bingo Bongo seine Tanzgruppe versammelt, aber dafür ist jetzt eine seiner Trommeln kaputt. Simon gibt ihm die Schweinsblase, die er vom Clown bekommen hat, bevor ihn wieder einmal der Schlag trifft. Leicht verkohlt und naß geht es zu Mac-Sumpfling's und dort (nach links) zu den Mülltonnen, in denen eine Angelrute zu finden ist. Vom Sumpflingmaskottchen greift Simon noch einen Ballon ab, holt sich am Springbrunnen sein grü-

nes Tuch und gibt es im Jokes Shop dem Scherzartikelhändler. Mit einem super Sumpflingskostüm verläßt er den Laden und bindet den zweiten Ballon auch noch an das Geländer. Bei Mac-Sumpfling's rückt Maskottchen inzwischen den dritten Ballon heraus, also kann endlich der große Auftritt erfolgen. Als Sumpfling verkleidet, gelangt Simon ohne Probleme in die Küche und über die linke Treppe weiter in Sumpflings Büro. Als er seinen alten Freund nach der Sumpfsuppe fragt, fängt dieser an zu weinen, weil niemand das Gebräu mag. Simon bricht fast das Herz und er lügt, daß sie ihm immer geschmeckt habe und er nur wegen ihr gekommen sei. Er verspricht sogar, den nötigen Sumpfschlamm zu besorgen, und klettert dazu beim Kreditbüro erneut in den Schacht des Abwasserkanals. Da es auf einmal stockdunkel wird, benutzt er die Glühwürmchen als Taschenlampe. Am zerbrochenen Steg wird das Bungeeseil am Geländer festgebunden und dann der Eimer mit dem Schlamm benutzt. Am Ufer des Sees übt sich Simon im Angeln. Zurück in Sumpflings Büro, gibt es für den Schlammeimer die schmackhafte Sumpfsuppe, die Simon aber doch lieber dem Scherzartikelhändler im Jokes Shop für seine Stinkbomben anbietet und dafür eine gratis Stinkbombe erhält. Nun ist es an der Zeit, sich um einen Job zu kümmern, und Simon geht zum Magie-Wettbewerb. Nach dem Gespräch mit dem Druiden benutzt Simon kurzerhand die Stinkbombe, um das Teilnehmerfeld ein wenig einzuschränken. Als er sich von den Folgen seiner Tat erholt hat, geht er erneut in das Zelt und nimmt das Zauberbuch vom Stuhl, Den Sumpf-Shake schüttet er dem übriggebliebenen Zauberer einfach ins Höhrrohr und nimmt an dessen Stelle am Wettbewerb teil. Wie gemein!

#### Das Schloß

Mit der gewonnenen ID-Card gelangt Simon in das Schloß, wo er im Schloßhof auf den kleinen Prinzen trifft. Im Thronsaal verlangt der König von ihm, das Baby ruhig zu bekommen, vorher wird aber die königliche Robbe mit dem gefangenen Fisch in den Hut gelockt, Im Kinderzimmer (die rechte der beiden Türen) stoppt er die Wiege mit dem Keil und nimmt dann das Zahnrad von der Wand, Zurück bei MacSumofling's benutzt Simon in der Küche das Zahnrad mit der stehengebliebenen Uhr. Anschließend fragt er im Tätowierladen nach einer Tätowierung, da diese aber zu teuer sind. läßt sich Simon nur einen Prospekt geben,



IN DAS SCHLÖSS GELANGEN SIE ERST AM ENDE DES SPIELS, WENN SIE ALLE WICHTIGEN GEGENSTÄNDE GEFUNDEN HABEN.

#### ELETIPS KLASSIKER



IM HAUPTQUARTIER MACSUMPFLINGS ERHÄLT SIMON NACH EINIGEM HIN UND HER ENDLICH DIE EKLIGE SUMPFSUPPE

gennimmt. Und wieder wandert Simon zum Tätowierladen, aber diesmal hat er ein kostenloses Tattoo gewonnen und kann sich die juwelenbesetzte Krone mit den gekreuzten Schwertern tätowieren lassen. Seinen veredelten Körper schleppt er zum Sumpf (geht jetzt über die Karte), Dort geht er so weit nach links wie möglich und fragt die Herrin-vom See, wie auch er eine Herrin vom See werden kann, schließlich hat er die königliche Robbe, und so kleine biologische Unterschiede sind nicht so wichtig. Nachdem er der dahingehenden Schönheit nachgeschaut hat, benutzt er die Preßluftflaschen, um das aufblasbare Schlauchboot zu füllen, und paddelt damit zur Insel. Das Schwert wird aus dem Stein gezogen, und mit dem Schlauchboot geht es wieder zurück zum Sumpf. den er allerdings nur durch die Kanalisation verlassen kann, Endlich wieder im Schloßhof angekommen, tauscht Simon mit dem kleinen Prinzen das Schwert gegen dessen Blasrohr und betritt das Zimmer der Prinzessin (neben dem Kinderzimmer), wo er die Erbse unter die Matratzen legt. Die erwachte Prinzessin wirft ihm einen Lolly zu. Mit diesem Lolly muß Simon in Sumpflings Büro. Dort erkundigt er sich, wem die beiden Viecher gehören, und spielt mit ihnen. Dabei gibt er den Baby-Sumpflingen den Lolly und nimmt sich dafür die Milchflasche, die er im Kinderzimmer des Schlosses dem Baby gibt und es damit beruhigt. Heureka! Jetzt

den der Anoraktyp gern entge-

geht's durch den Thronsaal in den Durchgang zur königlichen Schatzkammer, Als Simon das Pentagramm passieren will, tauchen die beiden Dämonen aus Teil 1 auf und werfen ihn voller Undank die Treppe herunter. Aber Simon hat ja noch den Sumpf-Shake, und den schüttet er auf das Pentagramm und fängt so die Dämonen ein. Auf dem Marktplatz wird der dritte Luftballon mit dem Geländer benutzt, und Simon fliegt hoch zum Turm des Schlosses. Oben angekommen, geht er in Richtung des Sarkophags und fällt in die Schatzkammer Hier nimmt er sich das ersehnte Bed Full und klettert durch die Röhre wieder nach oben. Als er wieder an den Luftballons hängt, wird er von einem Vogel abgeschossen und muß zu Fuß zu Calvosos Laden gehen.

#### Auf dem Piratenschiff

Simon erwacht im Gefangenenraum eines Piratenschiffes. Mit dem Zauberbuch gelingt es ihm. seine Ketten zu sprengen, den Totenschädel mit Augenklappe nimmt er mit. Als er versucht, über die Treppe zu entkommen. stoppt ihn der Kapitän und bringt ihn in die Kapitänskajüte. Hier



WENN SIE DEN ZEITSTOCK GREIFEN, NAHT DAS ENDE

## World Wide

			, , ,,,,	
CD-ROM TOP-TEN		Lett-Budget		
11th Hour	89DM	Wing Comander 4	B 17 (Microp.)	29 DM
Albion	79DM	CD-ROM 99,95	Ch.Kolumbus	39 DM
Arcade Amer.	89DM	Command& Conquer	Dogfight	29 DM
Bramdead 13	69DM	CD-ROM 89,95	Death or Glory	49 DM
Caesar 2.	89DM	Civilization 2	Die Siedler	39 DM
Cyberia 2	79DM	CD-ROM 89,95	Dune 2	39 DM
Defcon V	69DM	Die Fugger 2	Eishockey Ma	29 DM
Descent 2	89DM	CD-ROM 79,95	Eight Ball Del.	29 DM
Dungeon Keeper	89DM	Warcraft 2	F 117 A	29 DM
Duke Nukem 3D	79DM	CD-ROM 79,95	Harrier Jump J.	29 DM
Earthsiege 2	79DM	Rebel Assault 2	Merlin Chal.	19 DM
F1 Manager 96	79DM	CD-ROM 69,95	North&South	19 DM
FIFA Soccer'96	89DM	Bleifuß	Oceans Below	19 DM
Gabriel Kmght 2	89DM	CD-ROM 59,95	Patriot	29 DM
Indy Car 2	69DM	Die Siedler 2	Owirks	29 DM
NBA Live 96	89DM	CD-ROM 69,95	RailroadTyoo.	29 DM
Pole Position	89DM	Hugo 3	Silent Service 2	29 DM
Rayman	69DM	CD-ROM 79,95	Star Trek 25th	29 DM
Shannara	79DM	F1 Grand Prix 2	Team Yankee	19 DM
Teamchef	89DM	CD-ROM 99,95	Tornado	19 DM

Envioreshelte Lermoltware Hardware Konsolen osw. Kostenlosen Gesamt-Katalog jetzt anfordern !!!

TEL: 0821 - 78 26 11

FAX: 0821 - 78 26 13

L-Mail: WorldW 2000 a aol.com

Versandkosten: Nachnahme + DM 9,95, ab DM 250.- Versandkostenfrei. -Irrtum und Preisänderung vorbehalten - Inh. Sulzberger -\*Versand \* Flurstr.5, 86316 Friedberg\*

Wizard 20 D Maya Alver

e Quest SWAT\*

on Keeper ege2 Skyf

#### SPIELETIPS KLASSIKER SIMON THE SORCERER 2



Auf einen Blick:
• Tastaturbelegung
• Auf der tropischen

Incal

nimmt er sich einen der ausgestopften Papageien, sieht sich das Tagebuch an und gelangt dann auf dem Hauptdeck links die Treppe hoch zum Steuerdeck, Den ausgestopften Papagei vertauscht er mit dem echten und befestigt ihn mit dem Sumpfkaugummi, Bis das Schiff im Hafen anlegt, will Simon ein Schläfchen halten. Nach dem Aufwachen muß er allerdings feststellen, daß immer noch kein Land in Sicht ist, also geht er wieder aufs Steuerdeck und fragt den Steuermann nach dem Grund. Nachdem er den Papagei wieder in Richtung des Steuermanns gedreht hat, klettert er auf dem Hauptdeck die Takelage hoch und gelangt so auf den Mast. Hier pappt er die Postkarte auf das Fernrohr und wandert zurück zum Gefangenenraum. Da man normalerweise ja immer einen Brennschneider dabei hat, fragt er das Muskelpaket, ob er nicht zufällig einen zur Hand hat, und bekommt sogar einen. Wieder oben auf dem Hauptdeck, wirft er kurzerhand den Piraten, der die Bohle repariert.

über Bord und nimmt sich dessen

Hammer, die Nägel und die Bohle.

Auf der rechten Seite erkundet Si-

mon jetzt die Schlafquartiere (die





MAGIER-WETTBEWERB (O.). TÄNZER VOR DEM RATHAUS.

rechte Tür) der Piraten, Mit dem Messer, das im Mast steckt. schneidet er die Hängematte des schlafenden Piraten durch und nimmt sich die Streichholzschachtel, dann geht er wieder zurück auf das Hauptdeck und tauscht die Augenklappe bei dem linken Piraten, der gerade mit dem Vertauen eines Seils beschäftigt ist. gegen eine Sonnenbrille. Dann versucht er, die Kette mit dem Brennschneider zu öffnen, doch der Kapitän verbietet es ihm ständig. Erst als der Schiffsherr ins Schlafquartier geht, um seinen ersten Offizier zu wecken, kann Simon mit der Bohle dessen Tür verriegeln, ungestört mit dem Brennschneider die Kette lösen und ins Beutelager klettern, wo er sein Bed full findet. Als er wieder aufs Hauptdeck klettern will. schläft er wieder ein und erwacht erst, als das Schiff geentert wird. (Falls Simon nicht einschläft, aber trotzdem alles wie beschrie-

ben gemacht hat, muß er noch



STADT HERANGEWACHSEN. HIER WÄHLEN SIE ALLE ORTE AN.

einmal auf das Steuerdeck und den Papagei erneut in Richtung Steuermann drehen. Dann muß er wieder zurück ins Beutelager.)

#### Auf der tropischen Insel

Am Strand, an dem Simon angespült wurde, findet er eine Schaufel und etwas weiter rechts einen Strandsammler, dem er, nach einer kurzen Unterhaltung, das Handtuch klaut. Dann erkundet Simon den Dschungel und gibt. erfreut, alte Bekannte zu treffen. dem Kind den Luftballon zurück. Mit dem Holzstah hastelt er sich eine Schaufel und baut am Strand eine Sandburg. Um das unschön aussehende Loch zu verdecken, legt er das Handtuch und die Muschel des kleinen Jungen darüber. Um sich etwas am Schaden anderer Leute zu ergötzen, erzählt er dem Strandsammler, was er für schöne Sachen finden kann. Er folgt ihm, nimmt sich sein Bed Full und - nein, das müssen Sie sich selbst anschauen! Wieder im Dschungel, geht der kleine Teufel nach links und steckt sich den Hund ins Inventar, Nachdem er hei der Kellnerin im Café zwei Tassen entkoffeinierten Kaffee bestellt hat, greift er sich in der Höhle die Whisky-Flasche, Da Simon der Ansicht ist, daß niemand ein Anrecht auf Urlaub hat, wenn er auch keinen hat, fragt er den Flaschengeist nach drei freien Wünschen und bittet ihn dann, in Calvosos Laden zurückgebracht zu werden. Der Flaschengeist verfehlt das Ziel aber alkoholbedingt knapp und Simon beschließt, den unsteten Gesellen erst einmal auszunüchtern. Auf Simons Weg auf die linke Seite (der untere Pfad) der Insel gelangt er zu einem Dealer, Hey Mann, Simon unterhält sich richtig cool mit dem Mann und fragt, ob er nicht etwas zum Schwimmen hat, Mann. Da Simon aber wie üblich über keine Zahlungsmittel verfügt, zieht er weiter zum Folterplatz, Nachdem er den Hund auf den Generator

## -

#### TASTATURBELEGUNG

F10 = läßt alle Dinge aufblinken, mit denen man etwas machen kann

F5 = viele der längeren Animationen und Dialoge können abgebrochen werden

T = schaltet zwischen Text- und Sprachausgabe

M = stellt die Musik an/aus

S = stellt die Hintergrundgeräusche an/aus

/- = Reguliert die Lautstärke



MIT DEM PIRATENSCHIFF VERSCHLÄGT ES SIMON AUCH AUF EINE TROPISCHE INSEL

# PC ACTION

#### 1. CD-STÄNDER MIT 12 JEWEL-CASES

Bringen Sie Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf. Mit den monatlichen Inlays im Design der PC ACTICN-Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs. Bitte beachten: die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!

Artikelnummer 1086, Zuzahlung: keine



#### 2. SPIELE AUS DER PCGAMES CD-ROM REIHE



DARK SUN - 5n packende & - 5n



Al Quadim' En orientaled burtasy Rollerson en case 10 Nocht, Brillionie VGA Grank use offentesische Animotonin, Artike-



Der Clou Erlemen Sie des Bankräubers. Die begen Bildschirmtexte sind komplett deutsch. Auflichter 1088, and han keine ke

#### 3. CD-ROM-SPIELE IM JUWEL-CASE

"WIZARDRY 7 - Crusaders of the Dark Savant." Das faszinierende Fantasy-Rollenspiel. Artikelnummer 1080, Zuzahlung: keine. "Retribulon" - das packende 3D-Actionspiel, empfohlen von der PCG-Redaktion. Artikelnummer 1081, Zuzahlung: keine. "Whale's Voyage" - Wirtschaftssimulation und Adventure in einem! Artikelnummer: 1082, Zuzahlung: keine.



#### 4. T&T-SAMMEL-ORDOER

Der Tips: & Tricks-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die PC ACTION Tips & Tricks immer griffbereit haben mächten. Neben den Spielelösungen, Strategien, Tips und Hilfen

zu allen top-aktuellen PC-Spielen können Sie z.B. auch den seperaten Heftteil "CD-ROM Inhalt" abheften.

Artikelnummer: 995, Zuzahlung: keine.



PC ACTION

#### SPIELETIPS KLASSIKER SIMON THE SORCERER 2



Auf einen Blick:
• Im Tal der Verdammnis
• Sordids Turm

gesetzt hat, stellt er den Schalter auf der Foltermaschine auf 'On'. nimmt sich beim Dealer die herumliegende Hundepfeife und geht weiter nach links zum Wettbewerb. Hier schreibt er sich bei dem Preisrichter für die Teilnahme ein und trillert mal kurz in die Hundenfeife, um den Wetthewerh auf etwas unfaire Art zu gewinnen. Mit seinem Gewinn wandert er wieder zum Dealer, tauscht dort die drei Kieselsteine gegen einige Koffeintabletten, die er in den entkoffeinierten Kaffee schiittet. Den Kaffee füllt er in der Höhle in die Whisky-Flasche. Der Flaschengeist transportiert Simon diesmal tatsächlich zu Calypsos Zauberladen. Allerdings erfährt Simon von Calvoso, daß seine Reise noch immer nicht zu Ende ist. Sein neuer Auftrag lautet, Alix zu retten. Hat der Streß denn niemals ein Ende?

#### Im Tal der Verdammnis

Von den Goblins zu Alix ins Verlies gesperrt, versucht Simon die Tür zu öffnen, was mit Alix' Hilfe auch gelingt. Urplötztich findet sich unser Held vor dem Goblin-Lager wieder. Er geht nach rechts in den dunklen Wald, spricht kurz mit dem kleinen Jungen und geht weiter zu den Antiouitäten, wo er

bei näherem Betrachten wieder einige alte Bekannte trifft. Nach einem längeren Disput mit den Holzwürmern muß er ihnen, wie sollte es auch anders sein, etwas Holz holen. Weiter rechts in der Hexenhöhle fragt er die Hexen nach einem Zaubertrank und muß schließlich auch ihnen dafür helfen. Genug Zeit im dunklen Wald vertrödelt (ganz nach links gehen) - Simon wirft einen Blick in die einsame Hütte und plaudert mit den Rollenspieler. Da er schon immer Tierfreund war, schließt er die Tür und scheucht (nehmen) die Katze dagegen, (Sollte die Katze sich nicht mehr in der Hütte befinden, müssen Sie noch einmal zurück in die Hexenhöhle, um die Katze wieder dorthin zu scheuchen). Die ohnmächtige Katze. ein Taschentuch, drei Sodaflaschen und ein Strohhalm werden eingesackt. Nachdem er eine der Sodaflaschen mit dem Strohhalm ausgetrunken hat, geht er zum Vulkanrand, nimmt die Sprayflasche und das Pflanzenbuch und henutzt die Katze mit der fleischfressenden Pflanze. Aber dazu ist sogar Simon nicht in der Lage. also füllt er nur die Spucke der Pflanze in die leere Sodaflasche und gießt das Ganze dann beim Goblin-Lager in die Becher, Wenn die Wachen schlafen, wird kurzerhand das Signalhorn geklaut. Im Lager holt er den Pfeffer und die Essensration aus dem großen Zelt und geht damit zu dem Elf. wo er ein Parfümfläschchen bekommt. Dieses wird mit Sodawasser aufgefüllt. Anschließend bestreut Simon den Elf mit dem Pfeffer, gibt ihm dann das Ta-



DAS SITZT DER ELENDE HANDERLUMP SORDID IN DER HÖLLE UND MUSS SEIN BREICHEN SCHLUCKEN. HEHEHE...

schentuch (das muß relativ schnell gehen) und jetzt das Parfümfläschchen zurück. Über dem Feuer wird die Sodaflasche entleert, die plötzliche Dunkelheit nutzt Simon, um schnell etwas von dem Goblinkrempel zu stehlen. Während sich die beiden Goblins schlagen, nimmt sich Simon die Würfel und erkennt, daß sie gezinkt sind. In der einsamen Hütte holt er sich zwei neue Sodaflaschen und geht dann in den dunklen Wald. Dem kleinen Jungen gibt er ganz uneigennützig erst die Essensration und dann eine Sodaflasche. Als sich der dicke Junge nicht mehr wehren kann. nimmt sich Simon dafür das Vergrößerungsglas und geht zu den Antiquitäten, Den Holzwürmern gibt er dann das Holzstück, und die machen ihm daraus eine Holzzahnprotese, mit der er in die Hexenhöhle spaziert. Hier schenkt er der tauben Hexe (die mittlere) das Signalhorn, der blinden (die rechte) das Vergrößerungsglas und der Zahnlosen die Holzzahnprotese. Nachdem er die zweite Sodaflasche ausgetrunken hat, fillt er den Zaubertrank in die leere Flasche, schüttet ihn in der einsamen Hütte über den Rollenspieler und steigt für diesen ins Spiel ein. Als er an der Reihe ist, benutzt er seine eigenen Würfel und gewinnt den Katalog eines Dekorierers. Mit diesem geht es zurück zum Goblin-Lager und nach links zu den zwei Schweinen, die ihn fragen, was er hier zu suchen hat. Clever wie Simon ist, sagt er, daß er geschäftlich unterwegs sei, zeigt seinen Katalog und darf

rein.



MI<sup>T</sup> DEM ZWERG LIEFERT SICH SIMON EINE WILDE VER-FOLGUNGSJAGD.

#### In Sordids Turm

Nachdem Simon den dunklen Gang durchquert und die Bekanntschaft des Unaussprechlichen gemacht hat, nimmt er den Goblin-Wandteppich und tunkt diesen, links im Fitneßraum, in die Schweißpfütze. Dann benutzt er den verschwitzten Wandteppich, um den Goblinschweiß in die Spravflasche zu füllen. Anschließend schaltet er den Generator und damit das Licht aus und geht zum Raum mit dem Unaussprechlichen. Hier versprüht er etwas von der wohlriechenden Essenz aus der Spravflasche auf das Hündchen, das sich auf magische Weise in Hausschuhe verwandelt. Mit den Pantoffeln an den Füßen kann Simon ungehindert den Raum durchqueren und gelangt hoch in den Turm. Rechts nimmt er sich den Schraubenzieher und trennt damit Sordids Hand vom Arm ab. Wie grausam! Dann öffnet er den Kasten und benutzt Sordids Hand mit dem Handabdruck-Identifikator. Simon muß sich nur noch den Zeitstock nehmen und nach links gehen, dann ist er fast schon wieder zu Hause in seiner eigenen Dimension, Naia, aber eben nur fast, man kann nicht alles haben, oder?

Thomas Lorenz



DAS FÜRCHTERLICHE SORDIP-MONSTER WIRP AM ENDE ZUM GESPÖTT DER STADT, DOCH IST DAS WIRKLICH SORDIP?

#### INSERENTENVERZEICHNIS PC ACTION 7/96

1 4 7 14 110 11 1/30	
AB Union163	Funsoft90, 155
Allround Soft109	Game Academy73
Althoff Computer145	Game Express127
B & E Games161	Game It139
Bachler57	Grothe's Gameshop121
Bomico13, 28/29,	Jogetec151
62/63,71, 123	Joysoft131
Buy or Change141	Kranz49
Call & Play97	Media Point36/37
Centregold9, 11	MHC55
Compustore99	MLC75
Computec17, 18/19, 101,	Multimedia Soft61
104, 147, 149, 159	Mystic Computer Parts65
Computer Treff Kudak 137	Okay Soft149
CPS25	Softsale103
DSF135	Software Company47
Dynamic Soft129	Software Corner89
Electronic Arts6	Virgin2
Elsa164	Wial113
Frontline53	World Wide145











Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vomame

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

T PC GAMES CD-ROM 05/96 zu DM 19.80 "The Summoning" ☐ PC GAMES CD-ROM 06/96 zu DM 19,80 "Christoph Kolumbus" ☐ PC GAMES CD-ROM 07/96 zu DM 19,80 "Planet's Edge"

zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale DM 3,-GESAMTBETRAG

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

## INTERNETZWERK

Kali-



Immer mehr PC-Spiele bieten eine Mehrspieler-Option an. Doch nicht einmal alle hiesigen Spieler haben ein Modem neben dem Rechner stehen. Von einem IPX-Netzwerk, das man für die neue Generation Multiplayer-Spiele mit bis zu 16 Teilnehmern braucht, träumen die meisten nur. Doch mit Kali und einem Internetanschluß kann die Vision zur Obsession werden.

WO BEKOMMT MAN KALI

Unter folgenden WWW-Adressen können Sie sich die Kali-Software downloaden. Andernfalls finden Sie auf der nächsten PCA-CD-ROM das komplette Shareware-Paket zu Kali. http://www.axxis.com/kati/

http://kali.starlink.com/

Log, Chat, Play

Am unkompliziertesten geht die Verbindung mit Kali95 vonstatten. Nachdem Sie sich über die Einwählfunktion von Windows 95 mit Ihrem Provider verhunden haben mussen Sie nur auf das Kali95-Icon klicken, und schon steht die Verbindung. Die Adresse Ihres Nameservers und Ihre IP-Adresse hekommt Kali von Windows 95 mitgeteilt. Ganz anders bei Kali für DOS. Hier müssen Sie erst Ihre DOS-Programme für die Verbindung konfigurieren. Wie Sie das realisieren, zeigen wir Ihnen in der nächsten Ausgabe der PC Action. Wenn Kali bzw. Kali95 geladen ist und Sie mit einem Kali-Server ver-



UNTER KALI FÜR WINDOWS 95 KANN MAN DIE VERFÜGBAREN KALI-SERVER OHNE PROBLEME AUS EINER LISTE AUSWAHLEN.

keit, jedes Spiel, das zu mehreren über ein IPX-Netzwerk gespielt werden kann, per Internetverbindung zu spielen. In diese Kategorie fallen Spiele wie Command & Conquer, Duke Nukem 3D. und Warcraft IT. Mit der Sharewareversion von Kali bzw. Kali95 können Sie 15 Minuten den Spielspaß zu mehreren ausprobieren. Nach dieser Zeit schaltet sich Kali ab, und alle weiteren Mitspieler verschwinden aus Ihrem Spiel, Mit. der registrierten Version (20 \$) steht durchspielten Nächten nichts mehr im Wege. Derzeit gibt es die

as Kali-Client-Server-Kon-

zept gibt Ihnen die Möglich-

HARDWAREVORAUSSET Modem: ab 14.4er, besser 28.8er Internetverbindung: direkt. SLIP/PPP, notfalls auch CSLIP oder TELNET

bunden sind, können Sie mit Hilfe des Programms KChat bzw. des Chat-Buttons mit den anderen Spielern auf dem Server Kontakt aufnehmen. Das Chatprogramm gleicht dem IRC; zuerst landen Sie in einem generellen Chatroom, in

dem Sie verschiedene Spiele vorschlagen bzw. auf andere Vorschläge eingehen können. Wenn sich mehrere Spieler geeinigt haben, haben Sie die Möglichkeit, sich in einem zweiten Kanal zu treffen. wo Sie die verschiedenen Optionen, wie z. B. Anzahl der Mitspieler und den NetSocket, ausmachen können. Schon steht der Multiplayerrunde Warcraft II oder Duke 3D nichts mehr im Wege. Im nächsten Monat erfahren Sie dann, wie Sie unter DOS einen PPP-Zugang konfigurieren, was Sie bei verschiedenen Multiplaverspielen beachten müssen, wenn Sie sie über das Internet spielen, und auf welchen Kali-Servern die Post abgeht.

#### MULTIPLAYER ÜBER DIE TELEFONLEITUNG

je nach Spiel, ab 486DX-33

Auch einige andere Hersteller haben bereits Verfahren entwickelt, wie man von zu Hause aus diverse Multiplayerspiele spielen kann. Weitere Informationen dazu finden Sie auf den folgenden WEB-Seiten.

X-BAND DWANGO ICE-ONLINE IHHD CYBERPARK KESMAI

http://www.xband.com/ http://www.dwango.com/ http://www.iceonline.com ftp://ftp.cactus.org/pub/IHHD/ http://www.inngames.com http://www.kesmai.com/

für SNES & Genesis bis jetzt nur Server in den USA unterstützt nur eigene Spiele. Keine Zusatzkosten zu Onlinegebühren Zur Zeit Anmeldung als BETA-Tester möglich Air Warrior & Harpoon Online

# online

#### PC Action Homepage

#### HTTP://WWW.PC/ACTION.DE



Im zweiten Teil über PC Action Online stellen wir Ihnen die Menüpunkte vor, die Sie unter dem Icon Magazine finden. Zur Auswahl stehen Ihnen dabei sowohl die jeweils aktuellen Ausgaben der PC Action als auch der PC Games.



Im Archiv haben Sie die Möglichkeit, auf ältere Ausgaben der Zeitschriften zuzugreifen. Neben dem Archiv steht Ihnen auch die Text-Suchfunktion zur Verfügung (siehe Kasten). Ein kurzer Klick auf die Titelseite eines der beiden Magazine bringt Sie, wie das Umschlagen einer Titelseite, in das Vorwort. Von hier aus können Sie in die drei Sparten News, Review und Tips wechseln.





In der News-Rubrik finden Sie nicht nur kleine aktuelle Meldungen aus der Spieleindustrie, sondern oft auch ausführliche Vorschau-Artikel auf große oder lange erwartete Spiel-Produktionen, wie z. B. Diabolo von Blizzard. Daneben werden hier auch gelegentlich Messeberichte, Firmen-Reportagen, Interviews und sonstige Spezial-Themen veröffentlicht.





In der Test-Rubrik finden Sie ausgewählte Testberichte der aktuellen Ausgabe. Hier gibt es nicht nur einen großen Teil des Textes, sondern auch Bildschirmfotos, Wenn Sie nach weiteren Informationen zu dem angesprochenen Spiel suchen. haben Sie auch hier die Möglichkeit, mit dem Suchen-Icon auf unsere Datenbank zuzugreifen und in älteren Artikeln zu stöbern.



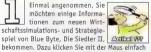


Hier finden Sie nicht nur die bekannten Komplettlösungen und Spieletips aus der PC Action, sondern auch diverse Cheats, Codes und Paßwörter, mit denen man sich das Spiel als Planer oder Bundesliga-Manager doch ein ganzes Stück einfacher machen kann. Alle neuen Inhalte können Sie schon mehrere Tage vor dem Erscheinen der jeweiligen Ausgabe abrufen.



#### DIE SUCHFUNKTION

Einmal angenommen, Sie möchten einige Informationen zum neuen Wirtschaftssimulations- und Strategiespiel von Blue Byte, Die Siedler II, And Roll



den Button -Mit Suche beginnen", und Sie bekommen eine ausführliche Tabelle mit allen Informationen aufgelistet, wo Sie etwas über Die Siedler II finden können.



Dadurch wird eine neue Seite F nachgeladen, auf der Sie den Namen des Spiels, zu dem Sie Informationen suchen, eingeben können. In unserem Fall wäre das natürlich "Siedler".

auf das Suchen-Symbol.



Wenn Sie auch Informationen zum jeweiligen Thema auf unserem Server finden können, können Sie sich durch Hyperlinks gleich an die entsprechende Stelle weiterklicken.

Zum Feldberg 10 61389 Schmitten Tel.: (06084) 2066 · (0172) 6724940 Fax: (06084) 2356 BTY GIAR #

Weitere Titel ständig verfügbar! Abuse AH-64 Longbow Alien Trilogy Anvil of Dawn Arcade Amerika ATF ATF Bad Mojo Baldies Battle Cruser 3000 Battle Cruiser 300 Battle Arena Toshin Chaos Overlords Civil War hronicies of the Sword

Deadline Descent 2 Der Planer 2 Die Fugger 2 Die Siedler 2 Dungeon Keepe Duke Nukem 3D Earthsiege 2
Earthworm Jim 1+2
Elisabeth I. ast Attack IFA Soccer'96 DV 78,9
Formula One Grand Prix 9
DV \*93,95

Gabriel Knight 2 Indy Car Racing 2 Into the Void Mad TV 2 Master of Orion 9 Mega Pack 5 Nascar Racing NBA Lve'96 NHL Hockey 96 Need for Speed Normality Inc. Ons de Soccer C Game Cheat Police Quest SWAT Raven Projekt Rayman Rebel Assault 2 Renegade 2 Return Fire Riddle of Master Lu

Shannara \* 69,95 Shellshock Shivers Silent Hunter **Silent Thunder** Ferminator Future Shock Terra Nova TFX: EF 2000 he Dig Thunderhawk 2 Top-Gun Fire at Will Touchè - 5'th Musketeer Urban Runner Virtual Snooker Warcraft 9 Warcraft 2 - Exp. Pack Warhammer Dark Cr. Wing Commander IV worms Worms Reinforcement

Zork Nemesis SPIELELÖSUNGEN zu über 300 Titeln - ab 15,95 DM

#### HÄNDLER fordern Sie unsere Preisliste a

DV = deutsch DA = deutsche Anle \* e var bei Annesgenschlijß noch nicht verfügt Vorkasse + 7,95 DM, Nachnahme + 9,95

# ZU BESUCH BEI INTERPLAY

Aus der riesigen Masse unterschiedlichster Produkte der großen amerikanischen Softwareschmiede sollten einige zumindest dem Namen nach jedem bekannt sein. Interplay kreiert vielleicht keine Welten, aber dafür Qualität durch alle Genres mit Descent, Stonekeep, Conquest of the New World, Cyberia und, auch wenn es schon eine Ecke her ist, Lost Vikings sowie Bard 's Tale und viele andere. Wir haben den Programmierern in die Töpfe geguckt, um Ihnen brühwarm über die Produkte von morgen zu berichten.

#### **Star Trek Academy**

Neben den mittlerweile zahlreichen Adventures in der Star Trek-Galaxis kommt endlich ein Spiel mit etwas mehr Action für die riesige Fangemeinde. In A Final Unity durfte man ganz am Anfang schon etwas ähnliches kurz ausprobieren, als per Bordcomputer eine kleine Gefechtsimulation aufgerufen wurde. Nur wird es sich bei Star Trek Academy nicht nur um eine Simulation handeln, als Captain der Enterprise muß man geschickt in verschiedene Kriege eingreifen. Diese Action-Parts werden natürlich wieder von einer kurzweiligen Story umschlossen, so wie man das aus den beiden letzten Wing Commänder-Teilen kennt. Bis Ende des Jahres wird man allerdings noch warten müssen, bevor es wieder heißt: "Auf den Schirm!".



AUF PER BRÜCKE IST NUR EINE ANSICHT MÖGLICHE. FÜR DIE RAUMGEFECHTE SCHALTET MAN BESSER IN DEN VOLLBILDMODUS.

#### **Dragon Dice**

Die Tabletop-Variante ist in den USA schon recht bekannt und das Fantasy-Strategiespiel ganz anderer Art wird voraussichtlich noch Anfang des IV. Quartals auch bei uns erhältlich sein. In einer Fantasy-Welt muß sich der Spieler als Feldherr bewähren. Mittels Zaubersprüchen, Drachen und exotischen Armeen soll der Gegner langsam zurückgetrieben werden, bis er in seiner eigenen Festung belagert und vernichtet wird. Vier Spieler können sich in der strategischen Herausforderung messen





FANTASY PUR, DIE SCHILDKRÖTE MIT DEN HAUSERN AUF DEM PANZER ERINNERT EIN BISSCHEN AN DIE SCHEIBENWELT.

#### M.A.X.

Die Abkürzung dieses sehr ansprechenden Strategiespiels steht für Mecharrized Assault & exploration. Man stelle sich ein komplexeres Command & Conquer auf Rundenbasis vor. Um bei einem Mehrspieler-Match nicht eine halbe Ewigkeit auf seine Kontrahenten warten zu müssen, kann nach Belieben ein Zeitlimit gesetzt werden, das auf Wunsch auch erst durch das Zugende des schnellsten Spielers aktiv wird. Als Rohstoffe gibt es Erz, Öl und Gold, die mittels verschiedener Gebäude abgebaut werden. Allerdings muß man die Vorkommen der Bodenschätze erst finden. In den verschiedenen Fabriken, Werften und Hangars dürfen dann unendlich viele verschiedene Einheiten produziert werden, da iedes neue Fahrzeug gegen Aufpreis editiert werden kann. Dazu kommt schließlich, daß jede Einheit über unterschiedliche Schuß- und Erkundungsreichweiten verfügt, die sich auf Knopfdruck einblenden lassen. In diesem taktisch herausfordernden Kampf zu Wasser, zu Lande und in der Luft spielt auch der Nachschub eine wichtige Rolle. Gebäude lassen sich mit Transportröhren verbinden, die Munition und der Treibstoff für die Panzer und Minenleger muß aber selbst an die Front geschafft werden. Neben Netzwerk- und Modemspielen soll eventuell sogar eine Internetoption integriert sein. Das ideale Spiel für alle, denen C&C zu hektisch, aber strategisch und taktisch nicht anspruchsvoll genug ist. Dazu kommt endlich eine KI des Computers, die einem Menschen zumindest ein bißchen zu schaffen macht und nicht nur durch Masse Schwierigkeiten bereitet. Noch vor Ende des Jahres dürfte M.A.X. in den Regalen stehen.



SPIELGRAFIKEN IN SVGA FÖR MAXIMALE ÖBERSICHTLICHKEIT. JEDE EINHEIT KANN VOR IHREM BAU VERÄNDERT WERDEN.

#### Undermountain

Eigentlich unter dem Titel. Descent to Undermountain schon etwas länger bekannt, wird noch vor Ende des Jahres endlich wieder ein Forgotten Realms AD&D-Rollenspiel in den Läden stehen. Unter der Metropole Waterdeep, in der man sich für die einzelnen Expeditionen ausrüsten kann, finden sich die berüchtigten Verliese, die teils von Zwergen und Magiern geschaffen wurden. Undermountain steht dabei im Ruf, noch tödlicher als die Underdark zu sein. Laut Interplay wird Undermountain voll mehrspielerfähig, wobei jedoch die Dungeons so groß sind, daß man sich über weite Strecken hinweg kaum in die Quere kommt. Als absolute Neuerung wird außerdem das Feature der Infravision erstmals in einen RPG integriert. 360°-Iurning und die vollte Möglichkeit, mit Hilfe diverser Zaubersprüche zu fliegen, sowie der komplette Verzicht auf den Step-Mode lassen endlich auch ein AD&D-RPG an den mittlerweile gewohnten Standard bei Rollenspielen anschließen.



AUCH IN UNDERMOUNTAIN TRIFFT MAN WIEDER AUF DROW.

#### **GURPS**

In Deutschland ist das gleichnamige Pencil & Paper-Rollenspiel nur den absoluten Freaks bekannt, in den USA hingegen erfreut sich dieses System einer begeisterten Anhängerschaft. Die etwas umständliche Handhabung des extrem realistischen Regelwerks entfällt natürlich hei einer Computerumsetzung wie diesem Dark-Future-Rollensniel. Aus einer isometrischen Perspektive steuert man seinen Charakter in SVGA durch die lebensfeindliche Ödnis nach einem Atomkrieg. Mittels des üblichen multiple choice Frage und Antwort-Systems darf man sein diplomatisches Geschick beweisen. GURPS bietet neben dem gewaltsamen Weg laut den Programmierern auch immer eine friedliche Alternative an. Ein Pluspunkt, der die BPiS hoffentlich gnädig stimmt, wenn sie die superb animierten Splatter-Szenen zu Gesicht bekommt. Die technische Brillanz, kombiniert mit der allseits beliebten Wasteland-Story, läßt auf ein sehr interessantes Produkt hoffen. auch wenn man sich noch bis nächstes Jahr gedulden muß.



MIT DEM FLAMMENWERFER RUCKEN WIR DEN RIESEN-SKORPIONEN AUF DEN PELZ (LINKS) JEPE WAFFE ERZEUGT EINEN ANDEREN SPLATTEREFFEKT DER NATURLICH AUCH VOM SCHADEN ABHANGT, DAS SPIELFELD IST IN UNSICHTBA-RE HEXFELDER UNTERTEILT.



#### Delirium

In einer nicht allzu fernen Zukunft übernimmt ein Konzern die Weltherrschaft, indem er fast die gesamte Bevölkerung von einer neuartigen Droge abhängig macht: dem Cyberspace, in Delirium Vortex genannt. Ein junger Angestellter dieser zweifelhaften Gesellschaft wird mit dem angeblichen Tod seines Vaters und dem Verschwinden seines gesamten Vermögens konfrontiert. Im Netz sucht er jetzt nach den fehlenden Informationen zu dieser mysteriösen Begebenheit und macht furchtbare Entdeckungen. Teile dieses Adventures spielen in der Realität, Es gilt, Untergrundorganisationen aufzuspüren, die einem im Kampf gegen den übermächtigen Konzern helfen und die Bevölkerung auf die Gefahr aufmerksam machen. Der Hauptpart dreht sich jedoch um den Vortex, aus dessen Tiefen man sich die meisten Informationen beschafft. Hinter tödlichem ICE findet man schließlich auch wieder seinen Vater



BEREITS VON ZAHLREICHEN SCHRIFTSTELLERN WURDE DER CYBERSPACE UMFASSEND BE-SCHRIEBEN, ABER NOCH NIE SO DEUTLICH DARGESTELLT DIE EINZELNEN GEBÄUDE UND FI GUDEN SYMBOLISIEDEN DARFI NUR DIE NETZWERKE DER UNTERSCHIEDLICHEN ORGANI-SATIONEN



#### Of Light & Darkness

Der Titel deutet schon auf einen der Hauptpunkte der perfekten Engine hin. Alle Grafiken sind komplett gerendert und vermitteln durch die jeweilige Neuberechnung von Licht und Schatten, die mit der Bewegung des Spielers entstehen, eine absolut realistische dreidimensionale Umgebung. Außerdem gewährt einem die Engine auch noch größere Freiheiten als bei vergleichbaren Produkten. Gegenstände können während einer Bewegung aufgehoben und mit anderen kombiniert werden. Das hierfür benötigte Bildmaterial wurde vom bekannten Künstler Gil Bruvel eigens bereitgestellt. Zur Story: Mikel und seine Schwester Serin besuchen eine Ausstellung eines mysteriösen Malers. Serin wird beim Betrachten eines der Bilder in die Leinwand gezogen. Als Mikel ihr folgt, findet er sich in einer surrealen Welt wieder. In über 60 verschiedenen Locations beginnt er, seine Schwester zu suchen. Zahlreiche Puzzles und ein nichtlinearer Aufbau mit mehreren möglichen Ausgängen versprechen langen Spielspaß für dieses einzigartige Adventure, das auch noch dieses 154 Jahr erscheinen soll.



DER DREIDIAMENSIONALE EINDRUCK IST SO SCHON OREDDA-GEND WIDD ARED FOST DUDCH DIE REWEGING DEDEENT



ani, lu qe<sub>b 1</sub> Sejau 2,19 jing

Holen Sie das Sportereignis des

Jahres auf Ihren PC! Euro 96 bringt Sie direkt auf den heiligen Rasen von Wembley, wo Sie mit threm Team um die Meisterschaft kämpfen. Alle 16 Nationalmannschaften und natürlich auch alle Stars, wie z.B. Jürgen Klinsmann oder Roberto Baggio sind dabei. Unterschiedliche Kameraperspektiven lassen Sie das Spiel aus der "First Person Perspektive" oder von den Zuschauerrängen erleben. Neveste "Motion Capture Technologie" sorat für einen Realismus, den nur noch das wirkliche Geschehen übertrifft.





LICENSED

PRODUC

Spielen Sie jedes EM '96" Match mit dem Fußballtam Ihrer Wahl.



True 3D Grafikengine. Betrachten Sie die Action aus jedem Winkel.



Live Kommentar - direkt auf das Spielgeschehen bezogen.



Absolut realistische Bewegungsabläufe durch Motion Capturing.



Super Sound Kulisse. Hören Sie den Fanjubel, als wäre es live.



Detaillierte Statistiken zu allen Belangen des Teams und des Spiels.

# Werden Sie Europameister!



Vertrieb: Rushware GmbH, Deinkerstraße 8, 41564 Kourst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 ≈ Prolisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osoabricó, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 ≈ Schweiz: ABC SPIELSPASS Go, Bahnwag Nord, CH-9475 Sevelon, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 2 ≈ Österreide: ABC SPIELSPASS Großbandels GmbH, Vorartherger Wirtschaftspark, A-6840 Götzir, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

□ 1996 Greats Invasive Landel Mingle sevend



Sega PC

# ZEITENWENDE

Fast unbemerkt inmitten all des Budenzaubers der diesjährigen E3 in Los Angeles zeigte der Videospielgigant Sega Bemerkenswertes. Die PC-Versionen der 3D-Arcade-Spiele Virtua Fighter, Daytona USA und Virtua Cop zeigten als Win95-Titel, wie leistungsfähige Intel-Chips auch ohne 3D-Grafikbeschleuniger in die Domäne der 32 Bit-Konsolen vordringen können.

m Mittelpunkt standen sie nicht, die PCs am Sega-Messestand. Eingerahmt von der Branchenkonkurrenz Sony und Nintendo konzentrierte sich der Messeauftritt in einem optischen und akustischen Overkill auf neue Spiele-Entwicklungen im 32 Bitund Automatenbereich. Inmitten des reizüberfluteten Schlagabtauschs der Konsolen-Riesen aber fand sich für PC-Spieler eines der Highlights der Entertainment-Messe: Segas PC-Umsetzungen der 3D-Spiele Virtua Fighter, Daytona USA und Virtua Cop, die schon in der Spielhalle und auf der 32Bit-Konsole Saturn Maßstäbe setzen konnten. Die gezeigten \_nativen" Versionen liefen auf Windows 95-Standard-Systemen. Schon Anfang des Jahres hatten die Japaner die Gründung eines neuen Labels verkündet. Unter dem Namen SEGA PC erschienen kurz darauf Umsetzungen von 16 Bit-Spielen wie Comix

ñ

#### SEGAS RASANTE ACTIONSPIELE FÜR WINDOWS 95

Virtua Fighter PC

Es ist eine Legende. Seinen Siegeszug setzte VF in einer zweiten Fassung (Virtua Fighter 2) schon in der Spielhalle und auf dem Sega Saturn fort. Am Messestand zeigte Sega den dritten Teil, der im Herbst in die Spielhallen kommen soll und wieder einmal das Genre zu revolutionieren scheint. Das unumstritten beste Kampfspiel aller Spielsysteme haben wir in der PC-Version ab Seite 38 ausführlich getestet. Erscheint: Juli 1996



**Daytona USA** 

Auch in Sachen Rennspiele hat Sega immer wieder an der Grenze des technisch Machbaren gearbeitet. In der Spielhalle begeisterte nach Virtua Racing das Stock-Car Actionspiel Daytona USA in erster Linie durch seinen Multiplayer-Modus. Bis zu acht Automaten konnten vernetzt werden und boten spektakuläre Crashs und waghalsige Fahrmanöver.

Erscheint: Herbst 1996



#### INTERVIEW

Während der E3 in Los Angeles überraschte Sega mit seinen neuen PC-Spielen. Die grafikintensiven Arcade- und Saturn-Spiele Virtua Fighter, Daytona USA und Virtua Cop liefen unter Windows95 ohne 30-Beschleuniger erstaunlich flüssig. Wir unterhielten uns mit Torsten Oppermann, Marketing Manager bei Sega Deutschland.

PCA: Woher verfügt Sega in so kurzer Zeit über ein derartiges Knowhow in der PC-Programmierung?

Oppermann: "Durch die langjährige Erfahrung in der Programmierung von Konsolenspielen ist Sega in der Lage, besonders hardwarenah zu arbeiten. Das heißt, unsere Entwicklungsabteilungen verstehen es gut, mit System-Ressourcen zu haushalten und das Letzte aus der Hardware herauszuholen. Dieses Know-how macht den Umgang mit einem leistungsfähigen PC-System zum Kinderspiel."

PCA: Welche anderen Sega-Spiele oder Projekte sind derzeit für den PC in Planung?

Oppermann: "Neben den Spielen, die in Los Angeles gezeigt wurden, sind derzeit die PC-Versionen von Panzer Dragoon, Manx TT sowie Sega Rally in Vorbereitung. Natürlich gibt es noch einige andere Projekte, die aber derzeit noch 'top secret' sind."

PCA: Viele Sega-Spiele sind, bedingt durch ihre Arcade-Vorbilder, echte "Competition-Spiele". Wie steht es mit einer Multiplayer-Option via Modem, Netzwerk oder Internet für zukünftige Titel.

Oppermann: "Die Problematik der Datenüber-

tragung per Modem, Internet oder Netzwerk besteht darin, daß Segas schnelle Action-Spiele wesentlich mehr Informationen austau-

schen müssen als beispielsweise ein Strategiespiel, Richtiges Timing und exakte Synchronisation sind dabei sehr wichtig. Aber insbesondere für Rennspiele wie Daytona oder Sega Rally wird in Japan an derartigen Multiplayer-Optionen gearbeitet. Außerdem wurden mehrere Spiele-Projekte auf Internet-Basis in Angriff genommen."

PCA: Wird Sega in Zukunft auch Spiele speziell nur für den PC entwickeln?

Oppermann: "Kurzfristig sehen wir unsere Kern-Kompetenz nach wie vor im Bereich der Spielhallen-Automaten, mit der wir jetzt endlich

auch jedem PC-Besitzer echtes Arcade-Feeling vermitteln können. Mittelfristig hingegen ist es durchaus vorstellbar, daß Sega auch exklusive PC-Spiele entwickelt."

Zone, Ecco the Dolphin und Tomcat Alley. In Zusammenarbeit mit dem Grafikkarten-Hersteller Diamond folgten erste PC-Versionen von Virtua Fighter und Panzer Dragoon (Siehe PCA 02/96 und 04/96). Diese aber benötigten noch die Unterstützung von Diamonds 3D-Beschleuniger, der "Edge 3D"-Karte.

#### DirectX und Direct 3D

Neben der bekannten spielerischen Qualitat der aus Segas Entwicklungsabteilungen AM2 und AM3 stammenden Arcade-Titel sorate die technische Umsetzung für besonderes Aufsehen. Unter Finsatz der neuen Grafikhibliotheken und -schnittstellen Direct 3D und DirectX von Microsoft zeigt

sich eine bis dato unerreichte Grafikauflösung bei hoher Bildwiederholfrequenz, VF-Kämpfer, Stock-Cars oder die dynamischen Kamerafahrten aus Virtua Cop zeigen im Windowsfenster hei 640x480 Bildpunkten mit 30 Bildern pro Sekunde flüssige und schnelle Animationen. Die in Echtzeit berechneten Polygon-Objekte sind dabei mit detaillierten Texturen überzogen. die äußerst realistische Bilder liefern. Allerdings hat die volle Performance solcher 32 Bit-Spiele auch ihren Preis: Neben Windows 95 muß mindestens ein Pentium 90 zur Verfügung stehen, um das Spektakel in ganzem Ausmaß genießen zu können.

Christian Müller

Virtua City P.D.
Die Umsetzung des Spielhallenautomaten Virtua Cop, bietet schnelle Shoot 'em Up-Action aus der Ich-Perspektive. Als Polizist mit Spezialauftrag hebt man schwerbewaffnete Verbrecher-Syndikate aus. Der Gang durch die Polygongrafik ist zwar zum Teil vorberechnet, zeichnet sich aber durch wilde Kameraschwenks und viele Überraschungs-Momente aus.

Erscheint: Herbst 1996



Sega Rally
Der Nachfolger zu Daytona USA schraubte die Meßlatte im Rennspiel-Genre wieder ein bißchen höher. Das nochmals verbesserte Fahrmodelt eines Rennwagens zeigt auf den buckeligen Sand-, Schotter- und Asphaltpisten eine erstaunliche Realitätsnähe. Kurvendrifts, Sprünge und spektakuläre Überhol-Manöver vermitteln in exzellenter Spielbarkeit ein tolles Fahrgefühl.

Erscheint: Friihiahr 1997



#### Dark Earth

# FINSTER WIRD 'S

Das beliebte Dark Future-Tema liefert auch für Mindscapes neue Action-Adventure-Serie die passende Story. Durch Technik-Zauber und phantastische Grafiken will man sich von anderen Endzeit-Spielen absetzen.

u Beginn des dritten Jahrtausends kommt es zu einer weltweiten Katastrophe, Ein riesiger Komet kam auf seiner Bahn der Erde zu nahe, wodurch tausende Meteoriten unabwendbar auf der Oberfläche einschlugen. Dicke Staubwolken wurden aufgewirbelt und verdunkeln heute noch die Sonne. Die Temperatur sank rapide ab. Sichtweiten über 100 Meter sind die absolute Seltenheit. Die Zivilisation mit ihrem gesamten Wissen versank im Staub, In der lebensfeindlichen Umgebung herrscht nur der Tod neben einigen lautlosen Kreaturen, die durch die ewige Nacht kriechen. Trotzdem gibt es noch einige Inseln im Dunkeln, Zufluchtsstätten der Wärme, Sicherheit und des Lichts Als Anbeter des Sonnengottes liegt die erste Aufgahe der neuen Kulturen darin, Licht und Energie zu kontrollieren, zu speichern und als Schutz gegen die Dunkelheit einzusetzen. Obwohl das Märchen von dem Kometen immer noch mündlich überliefert wird, glaubt der Großteil der Bevölkerung an die Auswirkungen göttlichen Zorns, der das Angesicht der Erde verwandelte.

#### Innovativ?

Allein mit einer interessanten Story läßt sich keine Spielergemeinde mehr gewinnen, daher setzt Dark Earth auf Pixelpracht:



VON MOPERNER TECHNOLOGIE, PIE MAN IM 3. JAHRTAUSEND ERWARTEN MOCHTE. KEINE SPUR. EINZIGE LICHTOUELLE FOR DIE KLEINE ABENTEUER-GRUPPE SIND DIE ALTERTUM-LICH ANMUTENDEN LAMPEN.

SVGA mit 32,000 Farben wird langsam aber sicher zum Standard, die nahezu perfekte 3D-TIlusion ist aber immer noch etwas Besonderes. Erreicht wird sie unter anderem durch die Berechnung einzelner Lichtquellen mit den dazugehörigen Schatten, wie auch durch das Gouraud-Shading-Verfahren. Dabei soll es sich übrigens nicht nur um Standbilder handeln, sondern um in Echtzeit animierte Locations. Jede der über 50 Locations. was relativ wenig für ein Adventure ist, kann im Schnitt aus ungefähr acht unterschiedlichen Perspektiven bewundert werden. Mit mehr als 80 Charakteren bietet Dark Earth genügend Stoff für ein Adventure. In Verbindung mit einer nicht-linearen Story, dem Garanten für länger anhaltenden Spielspaß, wird dem Spieler der nötige Freiraum geschaffen.

DAS DÜSTERE SZENARIO WURDE PERFEKT UND STIMMUNGS-VOLL UMGESETZT. AUS VIELEN VERSCHIEDENEN KAMERAPER-SPEKTIVEN LÄSST SICH DIE 3D-LOCATION PARSTELLEN.

#### Action für zwei

Echtzeitkämpfe sind aus Alone in the Dark, Ecstatica, Chronicles of the Sword und einigen anderen recht gut bekannt. Viele Adventure-Liebhaber sparen sich ihre Kräfte für die kniffligen Puzzles auf. Um die große Gruppe der Hack'n 'Slayer zu befriedigen, täßt sich der Schwierigkeitsgrad nur für die Kampfsequenzen anpassen. Friedliche Alternativen

scheint es in ausreichender Anzahl auch zu geben, wie die über zwei Stunden an gesprochenen Dialogen beweisen. Im Hintergrund wird übrigens MIDI-Musik vom Feinsten laufen, deren Thema sich mit dem Geschehen verändert und somit für Abwechslung sorgt. Bis der erste Teil dieses Adventures erscheint, ist laut ersten Ankündiqungen 1996 schon Geschichte.

96 schon Geschichte.

Alexander Geltenpoth

Voraussichtlich: 486/DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Technik: SVGA/MIDI-Soundkarten
Multiplayer nein

Sprache: Deutsch
Erscheint: 1. Quartal 1997

tion 🔳 💢 Rätsel

Strategie III

☐ Wirtschaft ■

PC ACTION 1/96

Nicolas Gaume, Geschäftsführer von Mindscape Bordeaux.

präsentierte für PC Action das neue Action-Adventure Dark Earth, an dem seit zwei Jahren ein Team von 60 hochkarätigen Programmierern, Grafikern und 3D-Spezialisten werkelt.

PCA: Ihr habt sehr lange am Konzept für Dark Earth gearbeitet. Welche Grundidee steckt dahinter?

Nicolas Gaume: Dark Earth spielt auf unserer Erde. In 300 Jahren ist die Welt nach dem Niedergang eines Meteoritenregens verwüstet: der Himmel ist durch eine stetige Smogwolke verdunkelt. Während die Erde nun in ständiger Dunkelheit und Kälte lebt, haben die Überlebenden der Katastrophe unter den wenigen Lücken in der Wolkendecke festungsartige Satellitenstädte errichtet und versuchen, in diesen Oasen die Zivilisation wiederaufzubauen, Dark Earth ist allerdings von der Konzention her nicht als Handlungsrahmen für nur ein Spiel ausgelegt, sondern wir wollen dieses Universum als Basis für eine ganze Reihe von Titeln unterschiedlicher Genres verwenden.

PCA: Giht es hier schon feste Pläne für Proiekte, die über das Dark Earth-Adventure hinausgehen?

Nicolas Gaume: Wir werden nach der Fertigstellung des Adventures ein Strategiespiel herausbringen, das ebenfalls im Dark Earth-Universum spielt. Weitere Projekte sind bereits angedacht. Wir haben Dark Earth absichtlich so angelegt, daß wir mehrere Genres in dieser Welt unterbringen können. Zum Beispiel verfügen die Menschen in Dark Earth über bizarre Maschinen und Annarate. unterschiedliche Clans, verschiedene Kreaturen und Gefahren. die sich hervorragend in viele Genres einbauen lassen. Ich denke da an Fehden zwischen den Satellitenstädten, politische Intrigen oder all die möglichen Ahenteuer bei der Reise zwischen den Festungen.

PCA: Warum habt The Fuch als Startprodukt gerade für ein Action-Adventure entschieden?

Nicolas Gaume: Wir wollen Dark Earth als Universum einer breiten Gruppe von Spielern zugänglich machen, die sich später dann auch für Spiele aus anderen Genres in dieser Welt interessieren. Dafür eignet sich ein Action-Adventure einfach am besten, weil es im Falle von Dark Earth kinderleicht zu bedienen ist, aber mit mehr als 50 begehbaren Orten und etwa 80 gerenderten Monstern und Charakteren eine faszinierende Spieltiefe hietet



DER DESIGN DIRECTOR VON MINDCSAPE BORDEAUX, GUILLAUME LE PENNEC, MARKET RESEARCH CONSULTANT WILLIAM MALABRY, PRODUCT DIRECTOR MARC PESTICA UND GESCHÄFTSFÜHRER NI-COLAS GAUME ENTHULLTEN WÄHREND DER ES ERSTMALS DAS BISHER GEHEIME ACTION-ADVENTURE DARK EARTH

# Jetzt die Knaller der letzten 3 Monate nachbestellen!

# **NACHBESTELL**







04/96

05/96

06/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vomame

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Numberg.

Hiermit hestelle ich

☐ PC ACTION 04/96 zu DM 7.50

☐ PC ACTION 05/96 zu DM 7.50 TIPC ACTION 06/96 zu DM 7.50

zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale DM

GESAMTRETRAG Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

#### Ultima Online

# MULTIMA

April bis Mitte Mai lief bei Origin der Server heiß. Über 3.000 Rollenspieler aus aller Welt fanden sich in Britannia ein, bis zu 250 zur gleichen Zeit, um im ersten technisch ausgereiften Online-Rollenspiel mitzuwirken. In dieser Testphase konnte man nicht nur das Spiel selbst bewundern, sondern auch einen Blick auf die Entwicklungen in einer künstlich generierten Welt werfen. Die Parallelen zur Realität sind unübersehbar.



DIE MONSTER SIND NOCH ETWAS DÄMLICH, DER REIHE NACH WER-DEN SIE VON DEM KÄMPFER OHNE GROSSE PROBLEME BESIEGT.



SELBST IN DER KURZEN TESTPHASE HABEN EINIGE SPIELER NAHEZU GOTTGLEICHE STARKE ERREICHT.



WAHREND DES ALPHA-TESTS GING ES SCHON ORDENTLICH ZUR SACHE, NEBEN EIN PAAR ORK'S BLIEBEN EINEM ABER NOTE NOCH ANDERE MITSPIELER. HIER SIEHT MAN AUCH GUT DEN IMMER AKTIVEN CHATMOOUS. EINFACH AUF DER TASTATUR EINGEBEN UND ABSCHICKTEN

rafisch ist Ultima Online sicherlich nicht das allerheste, aber trotzdem mehr als man erwartet hätte. Die Oberfläche entspricht nahezu der von Ultima 7, auf das Gehüpfe und die Action-Kämpfe von Pagan wurde aus verständlichen Gründen verzichtet. Ein einfacher Knopfdruck verwandelt das friedliche Aktionssymbol, womit man in den Kampfmodus wechselt. Auch das Charaktersystem blieb grundlegend unverändert, nach wie vor gibt es die drei Haupteigenschaften Stärke, Geschicklichkeit und Intelligenz. Dazu kommt jedoch nun eine Unmenge Fertigkeiten, die die Fähigkeit eines jeden Charakters in all seinen Aktionen bestimmen. Auf unterschiedliche Klassen wurde komplett verzichtet. so daß sich erst durch Spezialisierung in den Fertigkeiten verschiedene Heldentypen bilden werden. So kann grundsätzlich auch jeder zaubern, vorausge-

setzt, er besitzt ein Zauberbuch, in das die verschiedenen Sprüche natürlich erst eingetragen werden müssen. Zumindest diese Testversion ermöglichte noch nicht die Kreation eigener Zauber, allerdings war der Schrei nach mehr Individualität auf der U-Online-Webseite so ziemlich der lauteste.

#### Online in Echtzeit

Das gesamte Programm befindet sich selbstverständlich auf der eigenen häuslichen Festplatte, übertragen werden nur die Koordinaten aller Personen und Gegenstände in näherer Umgebung. Die Charakterdaten samt den Ausrüstungsgegenständen befinden sich allerdings auf dem Server, um ambitionierten Cheatern einen Riegel vorzuschieben. Natürlich gibt es bei dieser Art von Spielen große Probleme. In der Testphase war es teilweise so, daß die unterschiedlichen Übertragungsraten sich auf die Geschwindigkeit der Charaktere auswirkten. Nicht besonders fair, vor allem weil Gefechte unter den menschlichen Spielern zur Tagesordnung gehörten. Jeder Held verteidigt sich natürlich im Fall eines Angriffs selbständig, es kann ia schließlich mal passieren, daß der Spieler am anderen Ende der Leitung einem höchst menschlichen Bedürfnis nachgehen muß. Man könnte sich naturlich dafür auch ausloggen, womit die Spielfigur von Britannias Boden verschwinden würde. Voraussetzung hierfür ist jedoch, daß in der Nähe nicht gerade ein Kampf stattfindet, der die Flucht durchs Netz versperrt. Andererseits kann es recht ungemütlich sein, mitten in einer Monsterhorde beim Wiedereinstieg zu erscheinen oder Zeuge einer besser ungesehenen Tat zu werden... Sollte der eigene Charakter doch einmal den Tod finden, muß nicht etwa ein neuer Held erschaffen werden. Er wird umgehend wieder ins Leben gerufen und verliert dabei nur eine Er-



ABWECHSLUNG MUSS SEIN. DIE STÄDTE SIND NICHT NUR TREFFPUNKT UND HANDELSPLATZ, SONDERN AUCH ERHO-LUNGSZENTRUM, WIE DIESER GARTEN BEWEIST.

fahrungsstufe und ein paar Ausrüstungsgegenstände. Es gibt also immer eine Chance auf Rache, und in kürzester Zeit wird es eine Menge Blutfehden geben.

#### Auch Avatare sind nur Menschen

Nach dem Motto "Zusammen sind wir stark" bildeten sich innerhalb kürzester Zeit Gruppierungen mit den unterschiedlichsten, meist iedoch konträren Zielen. Sehr schnell wurde zum Beispiel eine Bruderschaft gegründet, die Lord British töten wollte. Sofort reagierten etliche Spieler auf diese Gefahr und schufen eine Leibgarde, die den Herrscher beschützen sollte. Ähnlich wurde auf die ungerechtfertigten Charaktermorde geantwortet, einige Finsterlinge hatten tatsächlich diebischen Spaß daran, jeden schwachen Neuankömmling kurzerhand niederzustrecken. Nach einiger Zeit

bildete sich eine Gruppe, die mit Argusaugen über die Wehrlosen wachte und sie in das Spiel einführte. Dieses Gerangel zwischen Gut und Böse dürfte sich auch in der Endversion sofort etablieren. Einen Sieg der einen oder anderen Seite braucht man nicht zu befürchten, denn es gab auch etliche Bruderschaften, die sich die Erhaltung dieser Ordnung zur Aufgabe machten. Außerdem teilte ein Programmierer Origins mit, daß in der fertigen Version die Städte stärker durch Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs) bewacht werden, wodurch zumindest eine Waffenstillstandszone geschaffen und die Ambitionen mancher Gilden vielleicht vereitelt wird.

Natürlich bieten sich auch den friedliebenden Mitspielern zahlreiche Möglichkeiten, Beispiels-



AUCH WENN ES ERST SO SCHEINEN MAG. U-ONLINES IST NICHT FLACH. MIT EINEM SO KONZENTRIERTEN AUFKOMMEN AN SPIELERN KANN MAN AUCH IN DER ENDVERSION RECHNEN.

weise wurde nicht ausgeschlossen, daß man ein eigenes Geschäft führen kann und sich durch den Handel mit den abenteuerlustigen Avataren eine goldene Nase verdient. Ähnlich interessant wäre auch die Eröffnung einer Taverne, in der sich die müden Helden regenerieren und Erfahrungen austauschen. Auch als Meisterdieb ließe sich in U-Online Karriere machen, zumindest bis man entdeckt wird. Zu Beginn werden sicherlich alle diese Tätigkeiten von NSCs übernommen, aber der Möglichkeit, leerstehende Häuser einer Stadt in Beschlag zu nehmen, dürfte nichts im Wege stehen.

Wer noch etwas mehr über U-Online erfahren will: auf der Cover-CD-ROM befindet sich außerdem ein kleines Interview mit Richard "Lord British" Garriott.

Alexander Geltenpoth



IN DEN RIESIGEN STÄDTEN WIRD ES AUCH ZWEI-STÖCKIGE GEBÄUDE GEBEN.



WO GEHT ES HIER ZUM NACHSTEN SCHNEIDER. ICH FOHIE MICH FTWAS NACKTEL

B + B Games Rhonstr. 9, 97422 Schweinfurt Bestellannahme: Mo-Sa: 1300-2200 Uhr Tel. 0177/24 75 910 Zentrale: 09721/189633

Tel. 0177/24 75 911 FI Grand Prix2 79,90 Com. & Cong. 2

Duke Nukem 3D 69.90 Warcraft2 Blood Mis. 27,90 Conquest o.t.n. World 77,90 Bad Mojo 77.90 Wing Commander 4 79,90

99.90 77,90 Descent 2 Die Siedler 2 69.90 Star Trek: DS9 69,90 Top Gun 79.90 Urban Runner 79.90

Fax: 09721/189633

...und viele andere mehr !! Vorkasse 6,- DM; Ab 300 DM versandkostenfrei Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.



HIER IST JEMAND FEIGE DURCHS NETZ GEFLÜCHTET. DER WIRD SEIN BLAUES WUNDER BEIM WIEDEREINLOGGEN ERLEBEN.

#### **Spieletests** DUNGEON KEEPER

Tag und Nacht haben sie daran gearbeitet und Bullfrogs Einsatz hat Wirkung gezeigt. Das lang erwartete, "etwas andere" Rollenspiel aus der



genialen Gameplay-Feder Peter Molyneuxs ist fertiggestellt. Begleiten Sie PC Action in der nächsten Ausgabe in die Tiefen der echtzeitberechneten Dungeons und erfahren Sie, wie es ist, als Wächter des Bösen die Unterwelt zu terrorisieren.

#### ELISABETH I.



Ihren größten Erfolg feierte die deutschen Softwareschmiede Ascon 1992 mit der historischen Wirtschaftssimulation Der Patrizier. Einige Zeit ist seither ins Land gegangen und der inoffizielle Nachfolger Elisabeth I. wartet jetzt mit zeitgemäßen Features, wie Videose-

quenzen und kompletter deutscher Sprachausgabe, auf. PC Action untersucht in der nächsten Ausgabe, ob auch Warensystem, Handels-Regularien und Spielablauf den inzwischen gestiegenen Ansprüchen gerecht werden.

#### **Spieletips**

#### WARCRAFT 2 EXPANSION SET DIE ORK-KAMPAGNE

Der Schwierigkeitsgrad des Blizzard Expansion-Sets ist wahrlich nicht ohne. Die zwölf Missionen der Menschen-Kampagne haben der Redaktion derart viel Zeit gekostet, daß wir die Spieletips zu den Ork-Missionen auf die nächste Ausgabe verschieben mußten. Dafür finden Sie dort



in aller Ausführlichkeit alles, was Sie als gestandener Ork-Häuptling zur Unterwerfung von Menschen, Elfen und Zwergen wissen müssen.

#### AH64-D LONGBOW



Nach Interactive Magic (Apache Longbow) hat sich auch Origin dem Prototypen der neuen Kampfhubschrauber-Generation angenommen. Zu der in Sachen Spielbarkeit, Motivation und Präsentation auf ganzer Linie überzeugenden Simulation fin-

den Sie in der nächsten Ausgabe die richtigen Flug- und Taktik-Tips. die Sie in den 50 Missionen sowie den Irak- und Panama-Kampagnen 162 unbedingt benötigen.

#### SO ERREICHEN SIE PCACTION

Computer Verlag GmbH & Co. KG Redaktion: PC Action sarstraße 32-34

90451 Nürnberg

Man. instian Bigge: 100536,3371 CTC. cnbigge@pcaction.de Internet Alexander Geltenpoth: Internet argeltenpoth@pcaction.de Christian Müller:

100440,1056 cnmueller@pcaction.de Abobetreuung (09 11) 5 32 51 79 ur für Abobestellungen oder Fragen zum Abonne-ent, nicht bei tachnischen Fragen oder Tips & Tricks.

Leserservice Computer Verlag GmbH & Co. KG

Leserservice Isarstraße 32-34 90451 Nürnberg Reklamation PC Action

Astat Media GmbH Am Steinacher Kreuz 22 90427 Nürnberg Reklamationshotline: Montag bis Freitag, 14 bis 18 Uhr (09 11) 30 50 30

Computer Verlag GmbH & Co. KG Innere Cramer-Klett-Straße 6 90403 Nürnberg Geschäftsführer

Adolf Silbermann

Chefredakteur Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs Christoph Holowaty, Christian Müller

Leitende Redakteure Christian Bigge, Alexander Geltennoth, Christian Müller (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion CD-ROM Alexander Geltenpoth

Bildredaktion Roland Gerhardt

Textkorrektur Herbert Aichinger

Freie Mitarheiter Trible Bayer (tib), Steffen Dralle (sd), Christian Ellrich (ce), Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Thomas Gerhardt (tg), Peter Gunn (pg), Ingolf Held (ih), Raymond Kook (rk), Thomas orenz (tl), Gerhard Pöpl (gp), Uw Schmidt (us), Thorsten Sei Uwe Symanek (usk), Klaus Vill (kv), Adrian Vogler (av), Andrea von der Ohe (avo), Stefan Weiß (sw), Thomas Wiesher (tw), Martin Wittek (maw)

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid,

Hans Strobel, Gisela Tröger Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter

Gong Verlag GmbH Vertriebsleiter

Roland Bollendorf Christian Heckel GmbH Niirnhera

Kopierservice Coverdisk Astat Media GmbH

Titel PC Action @ Westwood Studios/Virgin

PC Action mit CD-ROM DM 79,90 Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr

> Die PC Action 8/96 erscheint am 18. Juli 1996

Manuskripte und Programme

Mit der Einsendung von Manuskripten ieder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht ühernommen werden.

Urheberrecht Text

Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Urheberrecht PC Action CD-ROM

Alle auf der PC Action Coverdisk und CD-ROM veröffentlichten Programme sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren oder gewerbliche Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf CD-ROM enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die enthaltenen Programme stellen keine Entwicklung des Verlags dar, sondern sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation der Programme geschieht auf eigene Gefahr.

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei. Der Auflage liegt ein Beilage der Firma Pearl Agency bei.

Anzeigenkontakt: Computec Verlagsbüro Nürnberg Isarstraße 32-34 · 90451 Nürnberg

Telefon: 0911 - 9 68 32 - 0 Media-Beratung: Thorsten Szameitat -19

Wolfgang Menne -43 Disposition: Tania Kaiser -32 verantwortlich:

Thorsten Szameitat Telefax: 0911-6 42 78 60 Compuserve: 101647.2432 D-Netz: 0 171 - 6 21 31 46

Anzeigenkontakt: Computec Verlagsbüro Duisburg Falkstraße 73 · 47058 Duisburg 02 03 - 30 51 15 34

Thomas Kammer 02 03-3 05 11 -551 Oliver Diemers -554 Thomas Diel -552

Disposition Gregor Eicker

Anzeigenleiter Thomas Kammer

verantwortlich für den Anzeigenteil Thorsten Szameitat, Thomas Kammer Anzeigenpreise

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8, gültig ab Januar 1996





# Alfally

AlfaTwin" (PC Spiel 6/9

Best Buy" award in U.K. "CD ROM Today magazine June Issue 1995



Zwei-Spieler-Modus" - "Gemei Gameport" (Soundkarte). Be gleichzeitig im "Zwei-Spieler-Mc den, wenn es das Spiel erlaubt



"Fin-Spieler-Modus" — "Automatischer Joystick-Um-schalter". Drücken Sie einfach den Feuerknopf von dem Joystick, mit dem Sie spielen wollen, und schon stehen Ihnen alle Funktionen des ausgewählten Joy-sticks zur Verfügung.



Man kann bis zu 3 AlfaTwins hinte Mon Konn bis zu 3 Altol wins hintersinander schalten (kaskadieren) um die freie Wald zwischen 3 ver-schiedenen Joysticks zu bekommen. Ein extra langes Kabel (180 cm) song für mehr Spielfreude durch mehr Bewagungsfreiher ihne leistiges Umsteken am Com-puter "Anmerkung: Um alle Funktionen von AlfoTwin mattern zu körner, muß für Gemeger (Soundkarte) alle Funktionen des Joysticks untersfützen.

Weitere Pressestimmen: Deutschland "Durch die einfache "Plug and Ploy"-Installation und den günstigen Preis von DM 39.— empfiehlt sich dieses sinn-volle Produkt für jeden ambitionierten PC-Spieler."

#### PowerPlay 9/95

Alfa Crystal (Trackball)



AlfoCommander Pro



Japan "Um den PC zu einer populären Spielehardware zu ma-chen, ist es unentbehrlich, zu zweit spielen zu können. E macht keinen Spaß, mit Pad gegen Tostatur zu spie-len. Jetzt gibt es Alfa (win." DOS/Y 3/96



Geschütztes Gebrauchsmuster

Weitere Alfa Data Produkte

ALFA



England "AlfaTwin macht, was es soll.

und bringt eine neue Dimension ins PC-Spielen. Sehr brauchbar" CD ROM today 6/95

**AB Union GmbH** DATA Deutschland

AB Union GmbH " Lise-Meitner-Str.1 " 85716 Unterschleißheim " Tel. +49 (0)89 / 3 21 10 33 " Fax +49 (0)89 / 3 17 49 57
Head Office: 35, No.8, Lane 263, Chung Yang Rd, Nankang, Taipei, Taiwan, R.O.C.
Tel.: (+886-37)88-575" " Fax (+886-27)88-579 (abc 510330 http://ourworld.compuserve.com/homepages/AB\_Uhion

Händleranfrag
erwunscht

Händleranfragen

Soft & Sound Software GmbH Oldenburger Str. 44 10551 Berlin 030/39731363

Händleradressen

Mecomp Handelsges, mbH Wandsbeker Marktstr. 164 22041 Hamburg 040/689109-91

Knoperweg 144 24105 Kiel 0431/578180

Copy-und Computer Shop Kopmanshof 69 31785 Homeln 05151/55055

Cross Computer System GmbH Körnebachstr, 95 44143 Dortmend 0231/53311355

Software House Auf dem Dudel 8 46483 Wesel 0281/25922

Multimedia Corner GbR Friedrich-Ebert-Str. 431 47178 Duisburg 0203/478650

Viewcom Dr.Wilhelm-Roelen Str. 386 47179 Duisburg 0203/485485

Software Discount Neue Linnerstr.95 47798 Krefeld 02151/20119

Rodio Weiss Complay Hauptstr. 91 50726 Frechen

Radio Weiss Camplay Hohenzoliernring 29

50672 Köln 0221/252457 Severinstr. 192 50676 Köln

Radio Weiss Complay Wiesdorfer Platz 4 51373 Leverkusen

Software Corner Kuhn GmbH Goerdeler Str. 38 52066 Aachen 0241/533131

Versand 99 GmbH Bergrather Str. 16 A 52249 Eschweiler 02403/21188

Multimedia Soft Josef Schregelstr, 50 52349 Düren 02421/28100

Arxon GmbH Assenheimer Str.17 60489 Frankfurt 069/978410-0

Soft & Sound Software GmbH. Bahnhafstr. 13 66538 Neunkirchen 06821/26797

Soft & Sound R. v. T. Brust Kreisstr. 18 66578 Schiffweiler 06821/632163

PC Fun Computerspiele Vertrieb GribH Schillerstr. 22 80336 München 089/591269

Greßhändler PAGODA Marketing v. Vertr. GmbH Ruhrorten Str. 9 46049 Oberhausen 0208/201788



### **KLINGONEN, VOGONEN, ZYLONEN: EURE ZEIT IST ABGELAUFE**



Schon ab 498.- DM\*

Im Universum herrscht Grafikterror pur! Denn jetzt hält die dritte Dimension Einzug in jeden Rechner. VICTORY 3D paart erstmals die bestechenden Grafik- und Multimedia-Features der WINNER-Grafikboards mit gnadenloser 3D-Beschleunigung unter DOS (!) und Windows. Begeben Sie sich in die fesselnd reale Welt atemberaubender Action-Spiele, mitreißender Flugsimulatoren oder rasanter Autorennen.

#### Keine Kompromisse:

VICTORY 3D - Schlechte Zeiten für das Böse im Universum!

- S3 ViRGE 2D/3D-64-bit-Grafikcontroller
- 2-4MB schnelles EDO RAM
- Unterstützt Direct Draw, Direct Video, Direct 3D, S3d und EnDIVE
- 3D inklusive Texture Mapping, Perspective Correction, Bilinear Filtering, Gouraud-Shading, MIP-Mapping u.v.m.
- Inkl. optimierten Versionen von Battle Race und Terminal Velocity auf CD!



Vertrieb Info-Fax +49/0-241-9177-617 FaxBox (Abruf) +49/0-241-9177-4

±49/0-741-9177-991 Mailbox ISDN

+49/0-241-9177-7800 http://www.elsa



Computergrafik